

Spizarnia Wróżki

Zaczarowana Gra Rodzinna

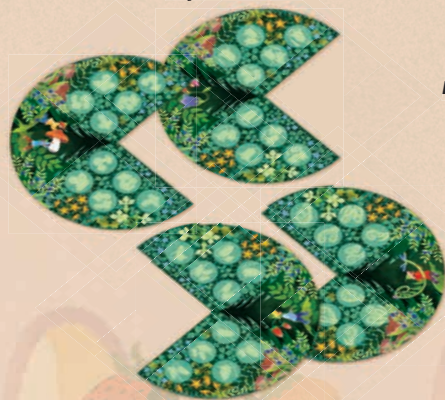
ilustracje
Kasia Bogdańska



Każdego dnia o świcie leśna wróżka wybiega ze swej chatki na skraju lasu, by na miejskim targu wystawić na sprzedaż potrawy, eliksiry i amulety. W tym czasie jej pomocnicy skrzaty zbierają w okolicy magiczne składniki, by uzupełnić spizarnię wróżki. Muszą się jednak spieszyć – mają mało czasu, bo gdy nadejdzie kolejny dzień, z niezbranych ziół, kwiatów, grzybów i owoców leśnych wyparuje cała magia.

W „Spizarni wróżki” można zagrać na dwa sposoby. Młodszym dzieciom proponujemy wariant kooperacyjny. W dalszej części instrukcji opisano także wariant rywalizacyjny – dla graczy od 6 roku życia.

4 planszетки



magiczny zegar
złożony z kilku
komponentów

+ zapasowe
mocowanie
zegara



40 żetonów

(10 kwiatów, 10 grzybów,
10 ziół, 10 owoców leśnych)



2 kości:
zielona
i czarna



instrukcja



36 kart magicznych
receptur



4 kafelki
skrzatów

4 koszyczki
na żetony



WARIANT KOOPERACYJNY

Polecamy ten wariant do grania z młodszymi dziećmi – już od 3 roku życia. W wariant kooperacyjny może grać od 1 do 4 graczy.

CEL GRY

Wcielcie się w rolę skrzatów i postarajcie się wspólnymi siłami zebrać wszystkie magiczne składniki z lasu i łąki. Jeżeli uda się wam to przed nadejściem kolejnego dnia, wygrywacie grę, a szczęśliwa leśna wróżka będzie mogła przygotować kolejne towary na targ.

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

- 1 Wyjmijcie żetony z formatek.
- 2 Złóżcie koszyczki – na 4 stronie znajdziecie instrukcję składania.
- 3 Złóżcie zegar i umieśćcie go wewnątrz pudełka. Górną i dolną podstawkę zegara umieśćcie pomiędzy bokiem denka pudełka a wkładką.
 - A Weźcie dolną, prostokątną część zegara.
 - B Weźcie górną, okrągłą część zegara i połóżcie ją na prostokątnej części ilustracją wróżki do góry.
 - C Weźcie 2 małe części mocujące i złóżcie je na krzyż, a następnie włóżcie w dziurkę na środku zegara, tak aby połączyć górną część zegara z dolną.
 - D Ustawcie zegar na ilustracji świtu*.
 - E Zegar jest gotowy.
- 4 Każdą z czterech części planszy dosuńcie do narożników pudełka.
- 5 Rozłóżcie na każdej części po 10 żetonów składników jednego rodzaju.
- 6 Z pudełka wyciągnijcie 2 kości.
- 7 Każdy z graczy wybiera kafelek skrzata i koszyczek w tym samym kolorze.

* Zegar podzielony jest na 12 pól, każde pole to inna pora dnia. Po prawej ilustracja świtu.





4

2

7

5

3

5

4

2

7

5

4

7

6

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w których gracze kolejno wybierają **jedną z dwóch** kości i nią rzucają. W zależności od wyniku gracz wykonuje następującą **akcję**:



symbol zioła – zbierz z planszy jeden żeton zioła;



symbol kwiatu – zbierz z planszy jeden żeton kwiatu;



symbol grzyba – zbierz z planszy jeden żeton grzyba;



symbol owocu leśnego – zbierz z planszy jeden żeton owocu leśnego;



symbol koszyczka – zbierz z planszy dowolny żeton;



symbol dwóch koszyczków – zbierz z planszy dwa dowolne żetony;



symbol zegara – obróć tarczę zegara zgodnie z ruchem wskazówek, by zobaczyć kolejne pole.

Zebrane składniki każdy z graczy wrzuca do swojego koszyczka. Po wykonaniu akcji kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie od tego, który właśnie rozegrał swoją turę. Jeżeli w wyniku rzutu kością gracz powinien zebrać dany składnik, ale nie ma go już na planszy, nic się nie dzieje – ruch przechodzi na kolejnego gracza.



Czarna kość pozwala wędrować po mrocznym lesie i zbierać w nim więcej składników. Jednak w lesie łatwo można stracić poczucie czasu i nie zauważyć zachodu słońca, więc jeżeli będziecie często ryzykować, możecie nie zdążyć z nazbieraniem wszystkich składników.

Zielona kość pozwala wędrować po łące i zbierać składnik określonego rodzaju. Tu zawsze słońce świeci wam nad głową, więc droga jest mniej ryzykowna. Starajcie się wspólnie dyskutować o swoich szansach na wygraną i na bieżąco decydować, którą trasą warto iść.



ZAKOŃCZENIE GRY

Jeżeli zebraliście wszystkie składniki przed nadejściem kolejnego dnia (zanim zegar znów pokaże ilustrację świtu), wygrywacie grę! W przeciwnym przypadku – spróbujcie jeszcze raz.



Instrukcja złożenia koszyczka

WARIANT RYWALIZACYJNY

Ten wariant polecamy dla dzieci od 6 roku życia. W wariant rywalizacyjny może grać od 2 do 4 graczy.

W tym wariantie dodatkowo używamy 36 kart magicznych receptur w 3 rodzajach: eliksiry 🍷, potrawy 🍪, amulety 🍀. Poniżej znajdziecie opis przykładowej karty.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie rozgrywkę jak w wariantie kooperacyjnym i dodatkowo wyjmijcie karty z pudełka. Schowajcie do pudełka czarną kostkę i koszyczki – nie będą wam potrzebne w tym wariantcie. Jeżeli gracze w 4 osoby, wykorzystajcie wszystkie karty magicznych receptur. Jeśli gracze w mniejszym gronie, losowo odrzućcie do pudełka wskazaną liczbę kart receptur:

- 🌸 2 graczy – odrzućcie 18 kart,
- 🌸 3 graczy – odrzućcie 9 kart.

Przetasujcie talię kart magicznych receptur i utwórzcie z nich zakryty stos – połóżcie go obok planszy do gry. Odkryjcie i rozłóżcie w rzędzie 4 karty z wierzchu stosu. Ten z was, kto ostatnio był w lesie, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje zieloną kość.

CEL GRY

Leśna wróżka zostawiła wam listę magicznych receptur, które macie przyrządzić pod jej nieobecność. Każda receptura wymaga odpowiedniego zestawu składników. Ten z was, kto przed nadejściem kolejnego dnia zbierze karty magicznych receptur o wyższej wartości, zdobędzie sobie przychylność wróżki i wygra grę.



PRZEBIEG GRY

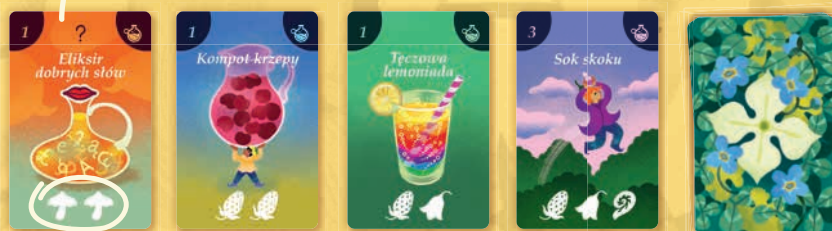
W swojej turze rzuć zieloną kostką i w zależności od wyniku wykonaj związaną z nim akcję. Symbole oznaczają to samo co w wariantcie kooperacyjnym.

Jeżeli masz przed sobą tyle żetonów składników, ile widzisz na dowolnej odkrytej karcie receptury obok planszy, możesz odrzucić wymienione na niej składniki i zabrać kartę receptury (położ ją przed sobą awerssem do góry, tak by inni widzieli, ile punktów jest warta).

Uwaga! Gdy wyrzucisz zegar, po przesunięciu tarczy zegara uzupełnij planszę jednym składnikiem każdego rodzaju z puli składników odrzuconych poza planszę. Jeżeli w puli nie ma wystarczającej liczby składników, uzupełnij tylko te, które są dostępne.

PRZYKŁAD

- 1 Maciek rzuca kostką. Wypada mu symbol grzyba.
- 2 Zbiera z planszy jeden żeton grzyba.
- 3 Teraz ma przed sobą dwa grzyby.
- 4 Odrzuca je, by zabrać recepturę „Eliksiru dobrych słów”.



W swoim ruchu możesz pobrać tylko jedną kartę receptury.

Jeżeli zabierzesz kartę magicznej receptury z **ikonką specjalną** (zarówno w przypadku odrzucenia składników, jak i w wyniku efektu karty magicznej receptury z ikonką specjalną), wykonaj związaną z nią bonusową akcję.



Symbol okrągłej strzałki (dodatkowy ruch) – masz dodatkowy ruch. Jeżeli w wyniku tego ruchu zyskasz składniki pozwalające na pobranie kolejnej karty receptury, możesz to zrobić.



Symbol dłoni (kradzież) – zabierz dowolny składnik dowolnemu z graczy. Jeżeli żaden gracz nie ma składnika, nic się nie dzieje – ruch ma kolejny gracz.



Symbol znaku zapytania (zgadywanka) – zgadnij, który z trzech symboli (potrawa, eliksir lub amulet) pojawi się na wierzchniej karcie zakrytego stosu receptur, i odkryj tę kartę. Jeżeli twoja odpowiedź była poprawna, otrzymujesz tę kartę za darmo. Jeżeli była błędna, pozostaw tę kartę odkrytą w rzędzie.

Po rzucie kością i opcjonalnym pobraniu karty receptury przekaz kość graczowi siedzącemu po twojej lewej stronie. Rozgrywajcie swoje tury w ten sam sposób aż do momentu zakończenia gry.



PRZYKŁAD

- 1 W swoim ruchu Maciek zebrał kartę receptury „Eliksir dobrych słów” z ikonką specjalną **?**. Dzięki czemu może wykonać bonusową akcję.
- 2 Maciek ma prawo odgadnąć symbol z kolejnej karty z zakrytego stosu kart receptur.
„Zgaduję, że będzie to... amulet!”
- 3 Następnie odkrywa kartę z wierzchu stosu – to „Wianek miłości”, który należy do kategorii amuletów. Maćkowi udało się odgadnąć symbol, więc karta „Wianek miłości” trafia także do jego kolekcji.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra się kończy, kiedy wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

- nastanie kolejny dzień (zegar zatoczy koło i znów pokaże świt),
- nie da się uzupełnić rzędu kart receptur (pozostanie ich mniej niż 4, a talia receptur się wyczerpie).

Gdy gra się skończy, każdy z graczy sumuje wartości zdobytych przez siebie kart receptur. Za każdy komplet trzech kart magicznych receptur (potrawa + eliksir + amulet) otrzymuje dodatkowo 1 punkt.

Gracz z najwyższą sumą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą kompletów, a jeżeli nadal jest remis – wygrywa ten, któremu pozostało więcej niewykorzystanych składników.

PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW

Grześ uzbierał: „Pierścień mocy” (1 punkt), „Amulet wodny” (3 punkty), „Kompot krzepy” (1 punkt) i „Czekoladowy kot” (1 punkt), co daje mu razem 6 punktów. Ponieważ udało mu się zebrać komplet trzech magicznych przedmiotów, otrzymuje dodatkowo 1 punkt. W sumie ma **7 punktów**.



+1 punkt

Maciek uzbierał: „Lizak językowy” (1 punkt), „Eliksir dobrych słów” (1 punkt), „Wianek miłości” (3 punkty), „Pasztecik lewitacji” (1 punkt), „Ochronną kamizelkę” (1 punkt) i „Tęczową lemoniadę” (1 punkt) – co daje mu razem 8 punktów. Ponieważ jednak zdobył dwa komplety magicznych przedmiotów, otrzymuje dodatkowo 2 punkty. W sumie ma ich **10**.

Maciek



+1 punkt



+1 punkt

Maciek uzbierał więcej punktów, więc to on zostaje zwycięzcą.



KASIA BOGDAŃSKA

Studiowała malarstwo, więc wszystko, co robi w pracy ilustratorskiej, wyrasta z jej malarskiego doświadczenia. Lubi zmieniać paletę barw, używać tekstur i na zabawie kolorem opierać kompozycję.

Tworzy ilustracje do książek i prasy w Polsce i za granicą. Współpracowała między innymi z „Wysokimi Obcasami”, „Kosmosem dla Dziewczynek”, wydawnictwem Polarny Lis, Rebel Girls, „The Boston Globe”, American Educator, The Atlantic oraz „Tufts Magazine”.

Prywatnie mama dwóch dziewczynek.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
gry@muduko.com

Ilustracje: Katarzyna Bogdańska
Autorka gry: Sylwia Zimowska
Koordynacja projektu: Roksan Hübner
Korekta: Ewa Popielarz
Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Muduko by Fabryka Kart Trefli-Kraków sp. z o.o.
Ta instrukcja nie jest elementem gry.