

DJ08435 – Abracadamo

Wiek: od 8 lat; **Ilość graczy:** 2-4;

Cel gry: Król baśni zamówił wspaniałą historię na dzisiejszy bal. Trubadurzy udają się na wyprawę do Baśniowego Lasu w poszukiwaniu natchnienia i pomysłu na nową baśń. Muszą znaleźć 8 elementów, z których ją utworzą, zanim zapadnie noc i unikając krążące w lesie ogry.

Przygotowanie gry: Pomieszać żetony „elementy historii”, „niedobre słowo”, „magiczny wywar” rozłożyć je losowo na kwadratowych miejscach na planszy rysunkiem do góry.

Każdy z graczy bierze jeden pionek „trubadur” i kładzie je na miejscu „zamek”.

Pionki „ogr” kładziemy na miejscu „kość”.

30 kart „ogr” mieszamy, pozostawiamy w stosiku obok planszy, rysunkiem do dołu.

NB1: przy 2 graczach odkładamy 4 karty

Przy 3 graczach odkładamy 2 karty.

Trasa: karty „źródło inspiracji” są potasowane i położone w stosiku obok planszy, rysunkiem do dołu. Odwracamy pierwszą kartę, rysunkiem do góry.

Przebieg gry:

Gramy w kierunku wskazówek zegara, zaczyna najmłodszy gracz.

W czasie swojej kolejki gracz wykonuje kilka różnych akcji w następującym kierunku:

1. wymawia magiczne słowo:

Gracz musi wypowiedzieć magiczne słowo, którego odpowiednik jest na rysunku odwróconej karty „źródło inspiracji” (przedmiot, akcja, kwalifikacja...). Ale uwaga, nie wolno powtórzyć słowa, które już raz było wypowiedziane przez innego gracza do tej samej karty.

NB2: gracz może zdecydować nie wymawiać magicznego słowa. W tej sytuacji nie może przesunąć swojego pionka.

2. przesuwa swój pionek „trubadur” o tyle miejsc, ile sylab liczy magiczne słowo.

Wyjątek: jeżeli gracz posiada jedną z kart „ogr” przed sobą: musi odliczyć z ilości sylab w słowie magicznym ilość kart „ogr” jakie ma przed sobą.

Przykład: gracz wymówił słowo o 5 sylabach, ale ma przed sobą kartę 1 kartę „ogr”, przesuwa się więc do przodu o 4 miejsca (5-1).

NB3: trubadurzy mogą używać sekretnych grot, by szybciej przechodzić po planszy (w ten sposób jeden gracz może wejść do jednej groty i wyjść inną). Pola wejście i wyjście liczą jako jedno pole każde.

- jeżeli pole ścieżki, na którym zatrzymuje się trubadur zawiera żeton „element historii”, „niedobre słowo” lub „magiczny wywar”, gracz może zebrać ten żeton. Wszystko co jest zebrane trafia do wspólnego zbioru dla wszystkich graczy.
- Jeżeli pole, na którym zatrzymuje się gracz jest jednym z 2 pól „dom inspiracji”, może zmienić kartę „źródło inspiracji” położoną z boku planszy: wsuwa ją pod spód stosiku i odwraca kartę z góry stosiku.

3. Gracz wyciąga kartę „ogr” i przesuwa ogra:

Gracz wyciąga kartę „ogr”, która wskazuje ogra i kolor dróżki, którą gracz musi wybrać. Gracz przesuwa pionek ogra aż do końca dróżki o tym kolorze.

NB: ogry nie znają tajemnych grot i nie mogą nimi przejść.

Na rys. niebieski ogr może przejść do końca ścieżki żółtej. Potem karta jest odkładana na bok.

Spotkanie z ogrem:

- Jeżeli w trakcie przemieszczania ogr spotka się z trubadurem (przetną się ich drogi, wyprzedzą się lub spotkają na tym samym polu) wtedy:
- Jeżeli gracze posiadają żeton „niedobre słowo”. Trubadur odwraca uwagę, rzucając żeton na pastwisko ogra. Karta jest odkładana i spotkanie z ogrem nie ma żadnych konsekwencji.
- Jeżeli gracz nie ma żetonu „niedobre słowo”, ogr atakuje trubadura i ten czuje się osłabiony.
- Gracze posiadają żeton „magiczny wywar”. Trubadur może go użyć by się podleczyć. Żeton jest odkładany na bok i ich spotkanie nie ma konsekwencji.
- Gracze nie posiadają żetonu „magiczny wywar”. Trubadur trzyma przed sobą kartę „ogr”, co oznacza, że jest osłabiony.
- Będzie mógł, w czasie następnej kolejki, wyzdrowieć używając uzyskany żeton „magiczny wywar” i odkłada na bok kartę „ogr”, która leżała wcześniej przed nim.
- NB5: żeton „magiczny wywar” leczy tylko jedną ranę zadaną przez ogra.