

Barbarossa

Zawartość opakowania

- plansza
- żeton Klejnotu
- 6 żetonów wydarzeń
- 4 magów (największe elementy – pionki)
- 4 magiczne kapelusze (średnie elementy – cylindry)
- 4 kamienie elfów (najmniejsze elementy – sześciiany)
- 4 bryły gliny (plastelina)
- 12 żetonów Klątwy (czarne)
- 13 strzał
- notatniki
- 1 kostka
- instrukcja oraz arkusz z przykładem

Przygotowanie do gry

- Każdemu z graczy należy rozdać glinę jednego koloru, notatnik, ołówek oraz trzy żetony Klątwy.
- Wokół klejnotu umieszcza się w kolejności numerycznej sześć żetonów wydarzeń.
- Wszystkich magów umieszcza się na żetonie wydarzeń oznaczonym symbolem „?”.
- Wszystkie magiczne kapelusze umieszcza się na polu z symbolem „S” na Torze Punktacji.
- Wszystkie kamienie elfów umieszcza się na polu oznaczonym symbolem „12” na Skali Klejnotów.

Jeśli w grze bierze udział 4 uczestników, każdy z nich musi wykonać ze swej gliny dwa obiekty. Jeśli jest 3 uczestników, każdy musi wykonać trzy obiekty. Każdy obiekt jest trójwymiarową łamigłówką, którą muszą rozwiązać pozostali gracze.

Rzecz w tym, że łamigłówka nie może być ani zbyt prosta, ani też zbyt trudna, ponieważ wtedy traci się punkty. Wszystkie obiekty umieszcza się na środku planszy. Następnie gracze muszą zapisać co przedstawiają ich obiekty, po czym umieścić kartki pod planszą. Każdy obiekt musi być określony jednym słowem.

Kolejność gry

Każdy z graczy rzuca kostką i jako pierwszy idzie ten, kto wyrzucił najwięcej. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, po kolei następuje tura każdego gracza.

Podczas swojej tury gracz może wykonać ruch na jeden z dwóch możliwych sposobów:

1. Może po prostu rzucić kostką i przesunąć swój pionek o wyrzuconą ilość pól, przemieszczając go po planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Może też przesunąć pionek o konkretną liczbę pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara nie rzucając kostką, lecz wydając klejnoty i oznaczając ten wydatek za pomocą przemieszczenia znacznika na Skali Klejnotów.

Na planszy znajduje się pięć różnych rodzajów pól:

- **Klejnot** – Otrzymujesz kamień elfów i zaznaczasz to na Skali Klejnotów, przesuważąc znacznik o jedno pole w górę. Nie możesz w ten sposób przekroczyć liczby 13 kamieni elfów.
- **Smok** – Wszyscy pozostali gracze przemieszczają swe magiczne kapelusze o jedno pole w górę na Torze Punktacji.
- **Duch** – Wszyscy pozostali gracze przemieszczają swe magiczne kapelusze o dwa pola w górę na Torze Punktacji.

- **Krasnolud** – Możesz spytać przeciwnika o jedną konkretną literę w nazwie któregoś z jego obiektów – np. o pierwszą, trzecią bądź ostatnią literę. Przeciwnik zapisuje literę i pokazuje ci ją po kryjomu. Możesz zanotować czego się dowiedziałeś.
- ? – Przysługują ci dwie rundy pytań o obiekty przeciwnika. Możesz zadać dowolnemu z graczy dowolne pytanie na temat któregoś z jego obiektów. Przeciwnik musi odpowiedzieć w jeden z następujących sposobów: „Tak”, „Nie”, „Być może” bądź „Nie wiem”. Odpowiedź musi być zgodna z prawdą.

Możesz zadawać kolejne pytania na temat tego samego obiektu lub któregoś z pozostałych dopóki nie otrzymasz odpowiedzi „Nie”, co oznacza początek drugiej rundy. Podczas drugiej rundy możesz dalej zadawać pytania na temat dowolnego obiektu, lecz możesz również spróbować odgadnąć nazwę któregoś z nich zapisując ją i pokazując po kryjomu przeciwnikowi. Przeciwnik odpowiada ci czy dobrze zgadłeś, mówiąc „Tak” albo „Nie”. Nie musisz zgadywać nazwy przedmiotu, o który pytałeś, może to być inny. Druga runda kończy się w momencie, w którym znów otrzymujesz odpowiedź „Nie” na swoje pytanie lub gdy dokonasz pisemnej próby odgadnięcia.

Punktacja

Jeśli uda ci się odgadnąć prawidłowo nazwę obiektu, wbijasz w niego strzałę. Jeśli nie udało ci się odgadnąć, nic nie robisz. Nie możesz odgadywać nazw własnych obiektów!

Jeśli jako pierwszy odgadniesz nazwę obiektu, zdobywasz 5 punktów i o tę samą ilość pól przesuwasz swój magiczny kapelusz w kierunku złotego klucza. Jeśli odgadniesz jako drugi, zdobywasz 3 punkty. W obiekt nie mogą być wbite więcej niż dwie strzały.

Przeciwnik, który wykonał odgadnięty obiekt, również otrzymuje punkty. Należy przeliczyć wszystkie strzały wbite we wszystkie znajdujące się na planszy obiekty (także tę właśnie wbitą) i sprawdzić rezultat w poniższej tabeli:

Liczba strzał	Ruch magicznego kapelusza
1-2	2 pola do tyłu
3	1 pole do tyłu
4	Brak ruchu
5-6	1 pole do przodu
7-8	2 pola do przodu
9	1 pole do przodu
10	Brak ruchu
11	1 pole do tyłu
12-13	2 pola do tyłu

Wyniki oznaczają się przesuwając magiczny kapelusz gracza do przodu bądź do tyłu na Torze Punktacji.

Żetony Kłątwy

Żetony Kłątwy pozwalają ci zrobić jedną z dwóch rzeczy:

1. Możesz poświęcić jeden z nich, by poprosić innego gracza o literę (podobnie jakbyś znajdował się na polu Krasnolud).
2. Możesz odgadnąć nazwę obiektu.

Żetony Kłątwy mogą być wykorzystywane w dowolnym momencie gry, poza przypadkami gdy inny gracz znajduje się w drugiej rundzie pytań na polu „?”. Tylko jeden gracz może w danym momencie korzystać z żetonu Kłątwy. Jeśli jednocześnie zostanie ich zagranych więcej, kolejność należy rozstrzygnąć rzutem kostką. W danej chwili nie można wykorzystywać więcej niż jednego żetonu Kłątwy, zaś użyte żetony odkłada się na środek planszy. Gdy zostanie wykorzystanych pięć żetonów Kłątwy, a któremuś z uczestników skończyły się już, może raz w przeciągu gry

wziąć z powrotem trzy żetony. Oznacza to, że każdy gracz może w trakcie rozgrywki wykorzystać sześć żetonów Klątwy.

Koniec gry

Gra może skończyć się na jeden z dwóch sposobów:

1. Jeśli magiczny kapelusz jednego z graczy dotrze do końcowego pola (oznaczonego gwiazdką), ten uczestnik zostaje ogłoszony zwycięzcą.
2. Gra kończy się również w momencie wbicia trzynastej strzały. Wygrywa ten z uczestników, który znajduje się najbliżej końcowego pola.

Zasada opcjonalna (lecz zalecana): Wszyscy gracze otrzymują punkty za każdy swój obiekt, w który nie są wbite dwie strzały. Gracz zdobywa -5 punktów za każdy swój obiekt, w którym nie ma żadnej strzały i -2 punkty za każdy obiekt, w którym jest jedna strzała.

Wreszcie odsłania się kartki umieszczone pod planszą. Jeśli któryś z graczy podał niewłaściwą literę lub odpowiedź, lepiej z nim więcej nie grać!