

# Raz, dwa, trzy – czarujesz ty! HB302762

Dynamiczna gra na spostrzegawczość  
dla 2 do 4 czaroksiężników od 5 lat.

Autorzy: Marco Teubner, Frank Bebenroth

Grafika: Andreas Besser

Czas gry: ok. 10 minut

W starym zaczarowanym lesie jest już noc. Kiedy smoki się budzą, a księżyc w pełni rzuca długie cienie, rozpoczyna się wielki egzamin na czaroksiężnika. Adepti muszą znaleźć ścieżkę do sekretnej komnaty prowadzącą przez ponury las. Każdy śmiałek otrzymał magiczną kulę, która ma pomóc w odnalezieniu drogi. Tylko pod warunkiem, że zaklęcie zostanie wypowiedziane poprawnie, trzykrotnie wstrząśnięta kula ujawni wskazówkę. Lecz strzeżcie się, tylko najszybsi uczniowie o sokolim wzroku, którym uda się odczytać wskazówkę, będą w stanie przybliżyć się do celu o kolejny krok. Tylko ten, który będzie w stanie najlepiej władać magiczną kulą i dotrze do sekretnej komnaty jako pierwszy – przejdzie magiczny test na czaroksiężnika.

## ZAWARTOŚĆ:

- 1 plansza (złożona z ośmiu elementów)
- 4 magiczne kule
- 4 adeptów
- 4 podkładki pod kule
- 4 wypraski zawierające 34 wskazówki każda
- 1 instrukcja



## **PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ:**

Każda z czterech magicznych kul musi być uzupełniona 34 żetonami wskazówek. Wypchnijcie wszystkie żetony z jednej wypraski i wszystkie wrzućcie do tej samej kuli. Następnie zróbcie to samo z kolejnymi trzema wypraskami/kulami.

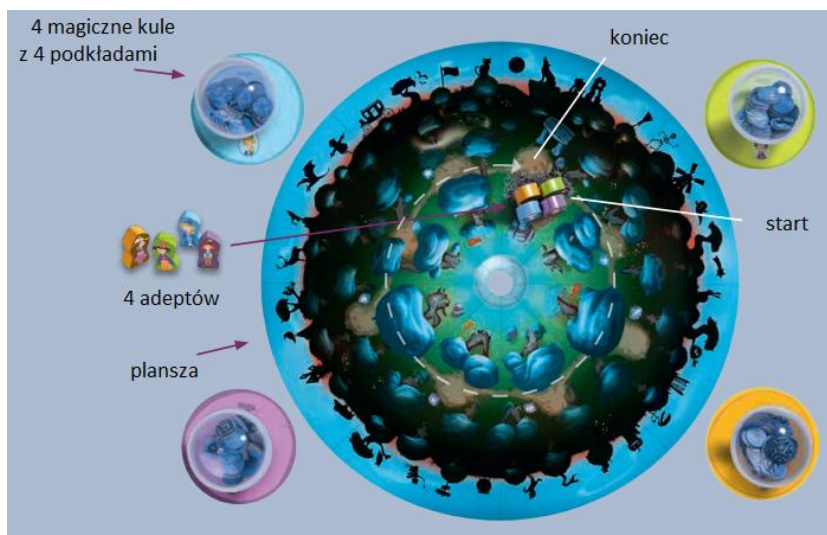
## PRZYGOTOWANIE:

Połączcie elementy planszy i połóżcie na środku stołu. Osiem puzzli może być połączonych w dowolnej kolejności tak, aby utworzyły koło. Każdy gracz wybiera adepta i odpowiadającą mu podkładkę pod kulę. Każdy otrzymuje magiczną kulę i kładzie ją przed sobą na podkładce.

Ważne: wszystkie cztery magiczne kule są używane, niezależnie od tego, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Jeśli gracze w mniej niż cztery osoby nadmiarowe kule i podkładki umieśćcie w miejscu łatwo dostępnym dla graczy.

Wszyscy adepci zaczynają na polu początkowym tuż obok wielkiego magicznego kamienia. Odlóżcie niewybranych adeptów do pudełka. Przyjrzyjcie się dokładnie zaczarowanemu lasowi i postarajcie się odnaleźć magiczną ścieżkę prowadzącą przez niego. Na siedmiu elementach planszy odnajdziecie ścieżkę oraz kamień milowy z białym symbolem. Na ósmym elemencie znajduje się magiczny głąz obok pola startowego oraz wejście do celu waszej podróży – magicznej komnaty (kamienna brama).

Na brzegu lasu każdej części planszy znajdują się symbole czterech różnych wskazówek, np. jeleń, krasnoludek, smok czy strach na wróble. Kiedy potrząsniesz magiczną kulą i popatrzysz w jej wnętrze, dostrzeżesz te same symbole na żetonach znajdujących się w środku. W każdej kuli znajduje się tylko jeden żeton pasujący do poszczególnych części planszy, więc nikt nigdy nie będzie mógł być pewny tego, którego z symboli musi szukać w danej kuli.



## ROZGRYWKA:

### Przekazanie magicznych kul:

Na początku każdej rundy, wszyscy gracze potrząsają swoimi kulami, po czym przekazują je graczowi po swojej lewej stronie. Kule, które nie należały w poprzedniej rundzie do nikogo przenoszone są na następną podstawkę.

### Poszukiwania wskazówek:

Podczas każdej z rund musisz jak najszybciej odnaleźć jeden z symboli występujących na tym elemencie planszy, który znajduje się tuż przed twoim adeptem, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Symbole z innych części planszy nie są w tym momencie brane pod uwagę.



Wszyscy gracze jednocześnie wypowiadają słowa zaklęcia „1, 2, 3 – czaruj za mną ty”... i wyścig się rozpoczyna. Każdy z graczy podnosi magiczną kulę, która leży tuż przed nim i przekręcając ją i potrząsając próbuje odnaleźć żeton z symbolem pasującym do jednej ze wskazówek znajdujących się następnym polu na planszy. Kiedy jeden z graczy odnajdzie odpowiedni żeton, szybko ogłasza „Magia stop!”. Wszyscy gracze muszą natychmiast przerwać swoje poszukiwania i odłożyć swoje kule na podstawki. Gracz, który ogłosił „Magia stop!” ostrożnie kładzie swoją kulę na środku planszy, gdzie pozostali gracze dokładnie się jej przyglądają.



### **Czy odnaleziony żeton widnieje na tej części planszy, która znajduje się przed graczem?**

- **Tak!** Świetnie, twoje zaklęcie zadziałało, a ty znalazłeś wskazówkę. Możesz poruszyć swojego adepta wzdłuż ścieżki, na następne pole.
- **Nie!** Niestety, pomyliłeś się. Nieważne! Wszyscy gracze ponownie podnoszą swoje kule i kontynuują poszukiwania wskazówek.

Rozpoczyna się nowa runda, gracze potrząsają swoimi kulami i podają je do gracza po lewej stronie. Wypowiedzcie „1, 2, 3 – czaruj ze mną ty” i rozpocznijcie poszukiwania kolejnych wskazówek.



### **Magiczny skok**

Jeśli twój adept jest ostatni na torze i znajduje się sam na polu, może spróbować specjalnego zaklęcia, żeby nieco nadgonić resztę. Podczas najbliższej rundy, poza poszukiwaniami wskazówek, wypatruj również białe symbole z kamienia milowego znajdującego się na polu przed tobą. Jeśli uda ci się odnaleźć biały symbol, szybko ogłosz „Magia stop!” i połóż delikatnie swoją magiczną kulę na środku. Jeśli odnalazłeś poprawny symbol, możesz przenieść swojego adepta na pole tuż za następnym graczem.



### **KONIEC GRY:**

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy dotrze do sekretnej komnaty. Zostaje on zwycięzcą, a jego adept mianowany zostaje prawdziwym czarnoksiężnikiem.

### **Ważne:**

*Ostrożnie obchodźcie się z magicznymi kulami. Starajcie się ich nie upuszczać i nie rzucać nimi. Żetonów wskazówek jest dość dużo i lepiej, żeby nie poginęły, ani się nie pomieszały. W razie potrzeby możecie otwierać kule (np. do mycia), ale starajcie się nie mieszać żetonów. Gdyby jednak nie udało się tego uniknąć, na pierwszej stronie tej instrukcji znajdziecie schemat jak podzielić żetony pomiędzy kule.*