

Roundforest

Zasady gry

Fascynująca przygoda
Dla 2-4 graczy od 8 lat
Autor: Pierrot

Wyposażony w pojemny plecak wyruszasz w podróż po wirującym lesie Roundforest. Twoim celem jest zdobyć trzy złote jabłka i zanieść je Duchowi Lasu. W zamian otrzymasz szmaragdowy pierścień, który daje posiadaczowi władzę nad magicznym lasem. Przemierzanie leśnych ostępów nie jest łatwe, ponieważ zaczarowany las żyje. Gdy tylko zrobisz krok, podłóże zaczyna się kręcić pod twymi stopami. Na swojej drodze możesz spotkać też różne, nie zawsze przyjazne postacie.

Czy jesteś gotowy na tę przygodę?
Więc zaczynamy!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

32 ośmiokątne kafelki lasu, w tym 4 ze studniami
4 plecaki z miejscem na przedmioty, monety i złote jabłka
4 figurki
4 karty pomocy
8 płytek kompasów
1 czarny woreczek
1 niebieski woreczek
52 kolorowe żetony: 24 niebieskie, 12 czerwonych, 16 żółtych
1 płytkę wróżki
12 kart postaci
12 płytek ze złotymi jabłkami
12 płytek postaci
39 płytek przedmiotów
24 miedziaki
12 srebrników
1 płytkę szmaragdowego pierścienia
1 instrukcja

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie szmaragdowego pierścienia. Aby tego dokonać, trzeba zebrać trzy złote jabłka i spełnić wszystkie wymagania napotkanych postaci.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć z arkuszy tekturowe rekwizyty.
- Kafelki lasu należy ułożyć w losowej kolejności obrazkami do góry (na rysunkach pokazany jest sposób układania kafelków dla 3-4 oraz dla 2 osób)

Podczas układania kafelków lasu należy zwrócić uwagę na to, by:

- Wszystkie cztery studnie znajdowały się w miejscach, pokazanych na rysunkach
 - Między kafelkami był odstęp, umożliwiający obracanie ich podczas rozgrywki
 - Ośmiokątne płytki były ustawione tak, by w poziomie i w pionie sąsiadowały ze sobą krawędziami a nie wierzchołkami
- 👉 Każdy gracz ustawia w jednym narożniku plecak wybranego koloru i stawia na nim figurkę w tym samym kolorze. Oprócz tego bierze dwie płytki kompasu i jedną kartę pomocy.

- Kolorowe żetony należy wrzucić do czarnego woreczka, a następnie losowo ułożyć na środkach kafelków lasu, oprócz kafelków studni. Reszta żetonów pozostaje w woreczku.
- Wszystkie płytki przedmiotów należy włożyć do niebieskiego woreczka. *Uwaga:* Jeżeli gracze chcą, by rozgrywka była mniej losowa, mogą przed grą odłożyć do pudełka wszystkie srebrniki.
- Płytkę wróżki należy położyć obok lasu. Na polach tej płytki kładzie się wyciągnięte losowo z woreczka płytki przedmiotów.
- Karty postaci należy potasować i ułożyć w formie talii, obrazkami do dołu, na brzegu lasu. Obok talii należy położyć obrazkami do góry 12 płytek postaci.
- Miedziaki, srebrniki, złote jabłka oraz szmaragdowy pierścień kładzie się również w pobliżu lasu. Będą stanowiły bank.



Przygotowanie gry dla 3-4 graczy



PRZEBIEG GRY

Losuje się gracza startowego. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej.

Od tego miejsca opis dotyczy gracza, aktualnie wykonującego ruch

Gracz, na którego przypada kolejka, ma do wyboru

- przesunąć swoją figurkę
- pozostawić ją na tym samym kafelku lasu

a. Przesunięcie figurki

W pierwszym swoim ruchu gracz może przesunąć swoją figurkę z plecaka na jeden z dwóch sąsiadujących z nim kafelków lasu. W dalszym ciągu gry nie można wprowadzać swojej figurki do plecaka. Ośmiokątne symbole na kafelkach lasu wskazują, o ile kafelków w danym kierunku można

Przygotowanie gry dla 2 graczy



przesunąć figurkę z zajmowanego kafelka. Figurka może być przesunięta maksymalnie o dwa kafelki ale nie może wyjść z lasu. Ośmiokątne symbole odnoszą się do najbliższych kafelków w odpowiednich kierunkach. Jeżeli symbol jest zamalowany na biało oznacza to, że wskazany kafelek jest dostępny. Jeżeli zamalowany nie jest, na kafelek nie można wejść. Jeżeli symbol bliżej środka jest pusty, a dalszy zamalowany – można wejść na drugi w kolejności kafelek w danym kierunku, czyli przeskoczyć jeden kafelek. Na jednym kafelku może stać tylko jedna figurka.



Wyjatek: Kompas. Oddając płytkę kompasu gracz może wprowadzić swoją figurkę na kafelek, na który wskazuje pusty symbol na kafelku, na którym aktualnie stoi figurka. Zagrana płytkę Kompas usuwana jest z gry. Przez całą rozgrywkę gracz może dwukrotnie skorzystać z kompasu.



b. Pozostawienie figurki

Gracz może zdecydować, że pozostawia swoją figurkę na kafelku, na którym dotychczas stała. Może być też zmuszony do pozostawienia figurki, gdy została zablokowana przez układ symboli i inne figurki.

Po przesunięciu lub decyzji o pozostawieniu figurki na kafelku, gracz wykonuje kolejno następujące czynności:

1. Obrót kafelka



Niezależnie od tego, czy gracz wykonał akcję a) czy b), musi obrócić kafelek, na którym stoi jego figurka, o 90°. Kierunek obrotu określony jest przez strzałki narysowane na kafelku. Nowy układ symboli określa możliwości ruchu gracza w następnej kolejce. Jeżeli gracz pozostawił figurkę na kafelku, kończy się jego kolejka i do gry przystępuje sąsiad z lewej.

2. Zapelnienie opuszczonego kafelka

Na kafelek, z którego zesła figurka gracza, kładzie się żeton, wyjęty losowo z czarnego woreczka, o ile gracz nie pozostawił na tym polu płytki przedmiotu albo postaci.

3. Wykonanie akcji

W zależności od tego, co znajdowało się na kafelku, na który wprowadzona została figurka gracza, wykonywane są następujące akcje:

Niebieski żeton – wylosowanie przedmiotu, który można zachować, wymienić albo odłożyć

Jeżeli na kafelku leżał niebieski żeton, kładzie się go obok lasu. Gracz losuje z niebieskiego woreczka jedną płytkę przedmiotu.

Gracz może zbierać lekkie i ciężkie przedmioty.



Ciężkie przedmioty mają pomarańczowe tło. Do ciężkich przedmiotów zaliczają się kowadło, beczka, siodło, skrzynia i kamień. Gracz może mieć w plecaku maksymalnie jeden ciężki przedmiot.

Ciężkie przedmioty mogą być użyte również do blokowania obrotu kafelków (patrz Zakładanie i zdejmowanie blokad).

Do lekkich przedmiotów należą: hełm, podkowa, kapelusz, ser, krzyż, dzban, łyżka, moździerz, moneta, grzyb, manierka, klucze, miecz, but i magiczny napój.

Jeżeli przedmiot oznaczony jest czerwonym wykrzyknikiem, może być potrzebny do spełnienia warunku, postawionego przez jakąś postać (patrz Postacie).

Jeżeli gracz wylosuje jakiś przedmiot, ma do wyboru trzy możliwości:

- Zachowuje przedmiot – wkłada go na wolne miejsce do swojego plecaka.
- Nie chce przedmiotu – odkłada go na kafelek, pod swoją figurkę. Przedmiot będzie tam leżał tak długo, aż zabierze go inny gracz.
- Chce wymienić przedmiot u leśnej wróżki – wkłada wylosowaną płytkę z powrotem do niebieskiego woreczka, a z płytki wróżki bierze **jedną** płytkę. Jeżeli jest to płytką:



z dolnego rzędu – gracz otrzymuje ją za darmo
ze środkowego rzędu – musi zapłacić miedziaka
z górnego rzędu – musi zapłacić dwa miedziaki

Miedziaki, którymi gracz płaci za wymianę żetonów, trafiają do banku.

Wskazówka: Jeżeli gracz nie ma miedziaków, może zapłacić wróżce srebrnika.

Wziętą od wróżki płytkę przedmiotu gracz umieszcza w swoim plecaku. Pozostałe dwa przedmioty z tego samego rzędu zdejmują się z płytki wróżki i kładzie obok. Jeżeli został w ten sposób opróżniony dolny lub środkowy rząd, pozostałe na płycie wróżki przedmioty przesuwa się w dół. Następnie w górnym rzędzie układa się płytki wylosowane z niebieskiego woreczka. A zdjęte z płytki wróżki dwa przedmioty wkłada do tego woreczka.

Wskazówka: Jeżeli wylosowana lub pochodząca z wymiany płytką przedstawia monetę, można ją od razu odłożyć do niebieskiego woreczka, a z banku wziąć odpowiednią monetę.

Uwaga: W plecaku jest miejsce tylko na trzy przedmioty w tym jeden ciężki!

Żółty żeton

– wylosowany przedmiot kładzie się na inny kafelek lasu

Jeżeli na kafelku leżał żółty żeton, kładzie się go obok lasu. Gracz losuje z niebieskiego woreczka jeden przedmiot. Nie może go jednak wziąć, ale musi odłożyć na inny kafelek lasu, na którym również leży żółty żeton, a ten żeton też kładzie się obok lasu. Wylosowany przedmiot będzie leżał na kafelku dotąd, aż zabierze go stamtąd jakiś gracz. Jeżeli na żadnym kafelku lasu nie ma żółtego żetonu, wylosowanym przedmiotem zastępuje się jeden z niebieskich żetonów, a niebieski żeton kładzie się obok lasu.

Czerwony żeton – wylosowanie karty postaci

Jeżeli na kafelku leżał czerwony żeton, kładzie się go obok lasu. Gracz bierze z talii jedną kartę postaci. Są trzy rodzaje postaci:

- Przyjazne** – kowal, gospodarz i rzeźbiarz
- Wrogie** – czarownica, bandyta i diabeł
- Pomocne** – księżę, jednorożec, kupiec, żebrak, kobold i Duch Lasu



Przyjazne i wrogie postacie stawiają warunki, które gracz musi wypełnić poprzez oddanie przedmiotów, oznaczonych czerwonym wykrzyknikiem i/lub monet. Gracz decyduje, czy spełnia górny czy dolny warunek. Jeżeli gracz nie może lub nie chce spełnić warunku,

kładzie kartę postaci obrazkiem do góry obok swojego plecaka. Następnie wyszukuje płytkę z odpowiednią postacią i kładzie ją na kafelku lasu pod swoją figurkę. Warunek stawiany przez postać mogą spełnić wtedy również inni gracze.

Uwaga: Jeżeli gracz ma obok swojego plecaka kartę z przyjazną lub wrogą postacią, ma w stosunku do tej postaci zobowiązanie. Dopóki to zobowiązanie nie zostanie spełnione, gracz nie może dostać od Ducha Lasu szmaragdowego pierścienia, nawet gdy zbierze trzy złote jabłka.

Gracz ma trzy możliwości zwolnienia ze zobowiązania:

- Może w trakcie dalszej rozgrywki zebrać odpowiednie przedmioty i/lub monety i ponownie wejść na kafelek, na którym zostawił płytkę postaci.
- Gracz może wykupić się złotym jabłkiem czyli oddać do banku złote jabłko zamiast przedmiotu, wymaganego przez postać. Jeżeli jednak nie zrobi tego od razu, to żeby później wykupić się złotym jabłkiem, musi ponownie wejść na kafelek z pozostawioną płytką postaci.

Inny gracz może spełnić warunek. Jeżeli ma odpowiednią płytkę i ewentualnie monetę, to wchodząc na kafelek, na którym leży płytka postaci, może spełnić warunki postawione przez postać.

Jeżeli spełniony jest górny warunek, gracz realizuje wymaganie i jest wolny. Jeżeli spełniony jest dolny warunek, gracz otrzymuje jako dodatkową nagrodę złote jabłko.

Jeżeli warunek zostanie spełniony, kartę postaci wtasowuje się do talii, a płytkę postaci odkłada na stos płytek obok lasu. Płytki przedmiotów wkłada się do niebieskiego woreczka, a monety odkłada do banku.

Pomocne postacie oferują pewne specjalne zdolności, z których gracze mogą skorzystać. Jeżeli gracz decyduje się na skorzystanie z zaoferowanej zdolności, wykonuje podaną na karcie akcję i wtasowuje kartę postaci do talii. Jeżeli gracz nie chce natychmiast skorzystać z oferty, odkłada kartę obrazkiem do góry obok płytki wróżki, wyszukuje płytkę odpowiedniej postaci i wkłada ją pod swoją figurkę. Ze zdolności może skorzystać wtedy inny gracz, o ile wprowadzi swoją figurkę na kafelek, na którym znajduje się płytka postaci. Jedną z pomocnych postaci jest Duch Lasu (*patrz Spotkanie Ducha Lasu*).

Dokładny opis poszczególnych postaci znajduje się na końcu instrukcji.

Kiedy skończą się żetony w czarnym woreczku, wkłada się do niego żetony, leżące obok lasu.

Magiczne Studnie

W głębi lasu ukryte są cztery Magiczne Studnie, które zamieniają przedmioty na monety, a monety na złote jabłka. Kiedy gracz wprowadzi figurkę na kafelek Magicznej Studni, może wybrać jedną z następujących możliwości:



2 dowolne przedmioty z plecaka wymienić na **dwa miedziaki**, które odkłada do plecaka

3 miedziaki z plecaka wymienić na **srebrnika**, który odkłada do plecaka

1 srebrnika z plecaka wymienić na jedno **złote jabłko**, które odkłada do plecaka

Wymienione przedmioty odkładane są do niebieskiego woreczka, a oddawane monety trafiają do banku. Nie jest dozwolone wymienianie monet z bankiem poza akcją, związaną z Magiczną Studnią.

Bez wymiany – jeżeli gracz nie może lub nie chce przeprowadzić wymiany, może z niej zrezygnować.

Uwaga: W trakcie swojego ruchu gracz może dokonać tylko jednej wymiany i to tylko bezpośrednio po wejściu na kafelek Magicznej Studni. Wymiana może być przeprowadzona tylko w taki sposób, jak opisano na karcie pomocy. Nie można wymienić jednego przedmiotu na jednego miedziaka ani dwóch srebrników na dwa złote jabłka. Jeżeli gracz pozostawia swoją figurkę na kafelku Magicznej Studni, obraca kafelek ale akcji wymiany nie wykonuje.

Płytki przedmiotów

Jeżeli gracz wprowadzi swoją figurkę na kafelek, na którym leży płytka jakiegoś przedmiotu, może ją wziąć i albo załadować do swojego plecaka albo wymienić na płytce wróżki w sposób opisany wcześniej. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy gracz ma miejsce w plecaku (najwyżej 3 przedmioty w tym jeden ciężki). Jeżeli gracz nie ma miejsca w plecaku, nie może wykonać żadnej akcji i płytka pozostaje na kafelku.

Płytki postaci

Jeżeli na kafelku leży płytka postaci, gracz może wprowadzić tam swoją figurkę tylko wtedy, gdy skorzysta przy tym ze zdolności postaci albo gdy spełni warunek, wymagany przez daną postać. Nie musi to być gracz, który pozostawił na kafelku tę płytkę. Jeżeli spełniony zostanie warunek, który miał spełnić ktoś inny, posiadacz karty ma szczęście. Jego zadanie zostało wykonane przez kogoś innego, więc może wtasować kartę do talii postaci. Nie dostaje jednak nagrody za spełnienie warunku, bo tę otrzymuje gracz, który warunek spełnił. Płytkę postaci odkłada się na stos płytek.

Zakładanie i zdejmowanie blokad (opcjonalne)

Ciężkie przedmioty mogą służyć do blokowania obrotu kafelków. W tym celu płytkę ciężkiego przedmiotu należy wyjąć z plecaka i umieścić między kafelkami lasu. Wszystkie płytki sąsiadujące z ciężkim przedmiotem są wtedy zablokowane i nie mogą być obracane do chwili, gdy blokada zostanie zdjęta. Jeżeli na zablokowany kafelek wchodzi figurka, to kafelek nie jest obracany. Blokadę może zdjąć dowolny gracz, wkładając blokujący ciężki przedmiot do swojego plecaka. W trakcie jednego ruchu gracz może ustawić lub zdjąć blokadę tylko raz, na początku lub na końcu ruchu i to tylko w sąsiedztwie kafelka, na którym stoi jego figurka.



Uwaga: Ciężkie przedmioty leżące na kafelkach lasu nie blokują obrotu kafelków. Dla przypomnienia: w plecaku może być tylko jeden ciężki przedmiot.

Spotkanie Ducha Lasu

Aby spotkać Ducha Lasu gracz nie może mieć kart z niespełnionymi warunkami i musi zebrać trzy złote jabłka. Są cztery sposoby na zdobycie złotych jabłek:

- 🍏 Za wrzucenie srebrnika do Magicznej Studni (*patrz Magiczna Studnia*)
- 🍏 Od przyjaznych postaci, za spełnienie ich warunków (*patrz Przyjazne postacie*)
- 🍏 Od wrogich postaci, gdy uda się je wystraszyć (*patrz Wrogie postacie*)
- 🍏 **Ze skrzyni** – gdy gracz ma w plecaku skrzynię i klucz, może tym kluczem otworzyć skrzynię i wyjąć z niej złote jabłko. Złote jabłko gracz bierze z banku i wkłada do plecaka, a płytki ze skrzynią i kluczem wkłada do niebieskiego woreczka.

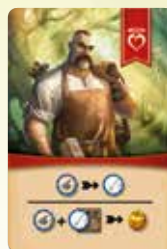
Jeżeli gracz spełni wszystkie warunki, niezbędne do zakończenia gry, a płytki Ducha Lasu nie ma na żadnym z kafelków lasu, nadchodzi chwila gdy ducha trzeba wywołać. Gracz siedzący po lewej od tego, który spełnił warunki, wyszukuje w woreczku płytkę Ducha Lasu i kładzie ją na dowolnie wybranym kafelku, na którym leży czerwony żeton. Jeżeli na żadnym kafelku nie ma czerwonego żetonu, płytkę Ducha Lasu kładzie na kafelku z niebieskim żetonem. Zdjęty z kafelka żeton kładzie obok lasu.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy gracz, który zebrał trzy złote jabłka i nie ma do spełnienia żadnego warunku, postawionego przez którąś z postaci, wprowadzi swoją figurkę na kafelek, na którym leży płytkę Ducha Lasu. Gracz otrzymuje od Ducha Lasu szmaragdowy pierścień i zostaje zwycięzcą.

POSTACIE

Przyjazne postacie



Kowal potrzebuje **kowadła** (ciężki przedmiot), by móc wykonywać swoją pracę. Kto da mu kowadło, otrzymuje w nagrodę **miecz**. Gracz wyszukuje w niebieskim woreczku odpowiednią płytkę. Jeżeli w woreczku miecza nie ma, gracz ma pecha i nic nie dostaje. Jeżeli gracz, dający kowalowi **kowadło**, **ma już miecz**, dostaje od kowala **złote jabłko**. Kowadło wkłada się do niebieskiego woreczka.



Karczmarz potrzebuje **beczki piwa** (ciężki przedmiot) dla swoich gości. Kto da mu beczkę piwa, otrzymuje w nagrodę **magiczny napój**. Gracz wyszukuje w niebieskim woreczku odpowiednią płytkę. Jeżeli w woreczku magicznego napoju nie ma, gracz ma pecha i nic nie dostaje. Jeżeli gracz, dający karczmarzowi **beczkę**, **ma już magiczny napój**, dostaje od karczmarza **złote jabłko**. Beczkę wkłada do niebieskiego woreczka.



Rzeźbiarz potrzebuje dużego **kamienia** (ciężki przedmiot), aby z niego stworzyć swoje dzieło. Kto da mu kamień, otrzymuje w nagrodę **krzyż**. Gracz wyszukuje w niebieskim woreczku odpowiednią płytkę. Jeżeli w woreczku krzyża nie ma, gracz ma pecha i nic nie dostaje. Jeżeli gracz, dający rzeźbiarzowi **kamień**, **ma już krzyż**, dostaje od rzeźbiarza **złote jabłko**. Kamień wkłada do niebieskiego woreczka.

Wrogie postacie



Czarownica boi się krzyża. Gracz, który ma krzyż, jest w stanie od niej się uwolnić. Jeżeli gracz ma **krzyż i magiczny napój**, czarownica natychmiast odlatuje, gubiąc przy tym złote jabłko. Gracz bierze z banku **złote jabłko**, a płytki z krzyżem i magicznym napojem odkłada do niebieskiego woreczka.



Bandyta domaga się **dwóch miedziaków** okupu. Kto mu je da, uwalnia się od bandyty. Jeżeli gracz ma oprócz **dwóch miedziaków** także **miecz**, bandyta ucieka, gubiąc przy tym złote jabłko. Gracz bierze z banku złote jabłko, miedziaki oddaje do banku a płytkę z mieczem odkłada do niebieskiego woreczka.



Diabeł proponuje graczowi transakcję – **srebrnika** za duszę. Jeżeli gracz da mu srebrnika, może pozbyć się diabła i swoją duszę uratować. Jeżeli gracz oprócz srebrnika da diabłu **krzyż**, otrzymuje w zamian **złote jabłko**, które bierze z banku.

Pomocne postacie



Książę nagradza gracza, który go spotka. Gracz może wyciągnąć z niebieskiego woreczka trzy płytki, wybrać jeden przedmiot i włożyć do plecaka. Pozostałe dwie płytki wracają do niebieskiego woreczka. Gracz może wziąć przedmiot pod warunkiem, że ma miejsce w plecaku.



Jednorożec może przenieść gracza w dowolne miejsce. Gracz przestawia swoją figurkę na **wybrany kafelek lasu** i obraca kafelek o 90°. Na tym kończy się jego ruch. Jeżeli gracz ma w plecaku **siodło**, może wykonać dodatkowo akcję, związaną z leżącym na kafelku żetonem lub odłożoną na kafelek płytką. Płytkę z siodłem odkłada do niebieskiego woreczka.



Kupiec ma do zaoferowania kuszący interes: może odkupić od gracza **do 3 przedmiotów**, płacąc za każdy miedziaka. Gracz bierze z banku miedziaki, a sprzedane przedmioty odkłada do niebieskiego woreczka. Druga propozycja ze strony kupca to sprzedaż **złotego jabłka**, za które gracz musi zapłacić srebrnika. Jabłko gracz bierze z banku i odkłada tam srebrnika. Gracz może wybrać jedną z tych dwóch transakcji – nie może wykonać obu w jednym ruchu. *Uwaga: Kupiec to nie bank – nie wymienia miedziaków na srebrniki.*



Kobold pomaga graczowi wyszukiwać potrzebne przedmioty. Gracz wyjmuje z niebieskiego woreczka **przedmiot, którego potrzebuje**, a w zamian odkłada do woreczka jeden przedmiot z plecaka. Nie można brać z woreczka monet! Przy wymianie należy pamiętać o tym, że w plecaku może być tylko jeden ciężki przedmiot.



Żebrak chodzi wszędzie i wszystkich zna. Za **miedziaka** może zaprowadzić gracza do **dowolnej postaci**. Gracz wybiera z talii dowolną kartę, a kartę żebraka wtasowuje do talii. Jeżeli wybrana została karta pomocnej postaci, można od razu skorzystać z jej zdolności, a gdy karta postaci przyjaznej lub wrogiej – można od razu spełnić jej warunek. Jeżeli gracz odkłada to na później, postępuje tak, jak zostało opisane wcześniej.



Duch Lasu przechowuje szmaragdowy pierścień. Kto spotka Ducha Lasu, ma trzy złote jabłka i nie ma do spełnienia żadnych warunków, otrzymuje szmaragdowy pierścień i zostaje zwycięzcą gry.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.
Niebezpieczeństwo uduszenia.
Proszę zachować adres.