

LEGENDY POLSKIE

Autor:  
Jan Madejski

Ilustracje:  
Grzegorz Molas

# Bazyliiszek



Wiek graczy



6+

Liczba graczy



2-5

Czas gry



30'

**Dawno, dawno temu w syrenim grodzie żył pewien bardzo zdolny płatnerz. Tworzył on doskonale tarcze i zbroje, które przyniosły mu sławę w całej Rzeczpospolitej. Miał dwoje ukochanych dzieci: syna i córkę. Dzieciaki były wesołe i ciekawskie, wciąż szukały nowych przygód.**

**Pewnego razu do miasta przybyła grupa cyrkowców. Wszyscy pobiegli na rynek, by obejrzyć ich wspaniałe sztuki. Nie mogło zabraknąć tam dzieci płatnerza. Przedostawszy się do pierwszego rzędu, podслуchały rozmowę dwóch cyrkowców. Jeden z magików postanowił zakraść się do piwnic przy Krzywym Kole i zabrać stamtąd skarb – choć wszyscy wiedzieli, że pilnuje go straszliwy bazylizzek. Był to przerażający potwór: ni to kogut, ni smok, a jego wzrok miał taką siłę, że potrafił zamienić człowieka w kamień.**





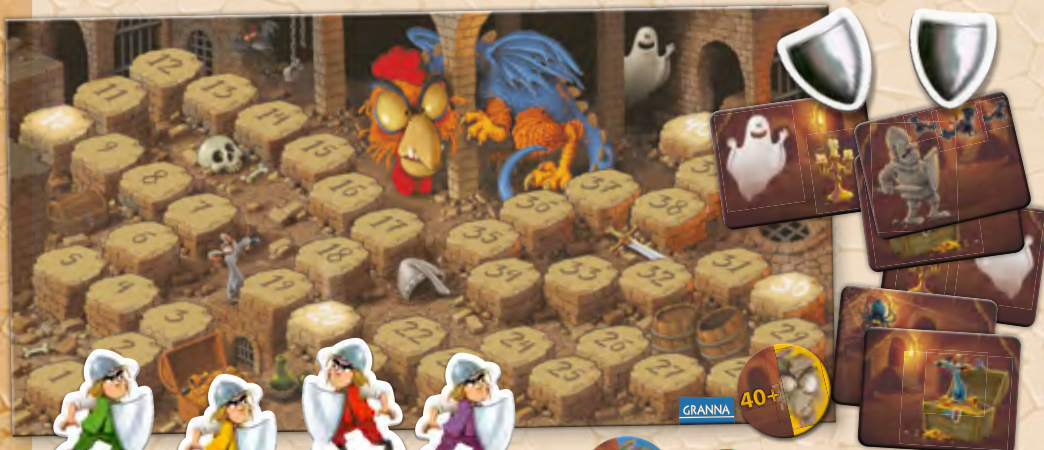


**Gdy cyrkowiec zakradł się do piwnic, dzieci pobiegły za nim. Nagle z podziemi Krzywego Koła rozległ się straszliwy krzyk zamienianego w kamień śmiałka. Zbiegli się ludzie, pobiegł też tknięty złym przeczuciem płatnerz. Ktoś krzyknął, że widziano dzieci schodzące do podziemi. Obawiano się, że nie ma dla nich ratunku. Wtem w głowie płatnerza zaświtała myśl. Pobiegł do swego warsztatu, chwycił najpiękniejszą, wypolerowaną jak lustro tarczę i wrócił na Krzywe Koło. Zasłaniając się tarczą, zszedł do podziemi. Rozległ się ryk bazyliiszka. Potwór ujrzał swe straszliwe odbicie, a jego wzrok zamienił go w kamień. Dzieci były uratowane, a cała Warszawa świętowała uwolnienie miasta od straszliwej bestii.**

## Zawartość pudełka:

◆ plansza z torem punktów

◆ 10 żetonów tarcz



◆ 5 pionków postaci

◆ instrukcja



◆ 90 kart komnat

◆ 5 żetonów o wartości 40 punktów

## Wstęp

Znaleźliście się w podziemiach kamienicy na Krzywym Kole. Legenda głosi, że mieszka tam straszliwy bazyliżek, który jednym spojrzeniem zamienia ludzi w kamień! Czy uda Wam się bezpiecznie opuścić lochy i wyrwać ze szponów bestii?



## **Cel gry**

Gracze wcielają się w dzielnych poszukiwaczy skarbów, którzy próbują opuścić lochy bazyliuszka. Zwiedzają je, wybierając karty przedstawiające poszczególne piwniczne pomieszczenia. Każde zwiedzone pomieszczenie zapewnia punkty zwycięstwa. Ale jeśli gracz zdobędzie dwie identyczne karty, czyli wróci do tej samej komnaty, to napotka bazyliuszka. Jego wzrok zamieni gracza w kamień.

## **Przygotowanie do gry**

Przetasujcie wszystkie karty i podzielcie je na dwa stosy o zbliżonej liczbie kart. Jeden stos odłóżcie na bok – weźmie on udział dopiero w drugiej rundzie gry.

Pozostałe karty rozłóżcie losowo na stole – obrazkami do dołu.

Połóżcie planszę na stole. Wybierzcie kolor postaci, w którą chcecie się wcielić. Umieśćcie swoje pionki postaci na polu „0” na torze punktacji. Pięć żetonów o wartości 40 punktów połóżcie obok planszy. Żetony tarcz odłóżcie do pudełka. Są one używane wyłącznie w uproszczonym wariantcie gry.

## Przebieg gry

**Gra składa się z dwóch rund.**

Pierwszą z nich gracze rozpoczynają i rozgrywają **jednocześnie**, odkrywając karty komnat znajdujące się na stole.

Karty odkrywać można tylko **jedną ręką**. Gdy gracz odkryje kartę, musi zdecydować, czy odwiedza tę komnatę czy też ją omija. Obowiązują przy tym następujące zasady:

- ◆ jeśli gracz odwiedza komnatę, zachowuje kartę  
– wówczas zakrywa ją i odkłada na stos obok siebie;
- ◆ jeśli gracz omija komnatę, pozostawia kartę odkrytą na stole  
– obok reszty rozsypanych kart.





W trakcie gry zabronione jest zaglądnienie do swojego zakrytego stosu odwiedzonych komnat – każdy z graczy musi zapamiętać, jakie karty już tam zgromadził. Zabronione jest także wyrywanie kart z rąk innym graczom oraz zabieranie im kart ze stosów odwiedzonych komnat. Dozwolone jest za to dobieranie kart już wcześniej odkrytych (przez siebie lub innego gracza) i leżących na stole.

Gdy wszystkie karty z ogólnego stosu zostaną odkryte (niezależnie od tego, czy każda komnata została odwiedzona czy nie), runda natychmiast się kończy i nikt już nie może dobierać nowych kart. Każdy z graczy ujawnia swoją pulę odwiedzonych komnat i rozpoczyna się zliczanie punktów.

Jeśli gracz posiada minimum **dwie takie same karty** (czyli widniejąca na nich komnata przedstawia te same obiekty, skierowane w tę samą stronę, tj. niebędące swoim lustrzanym odbiciem), to oznacza, że padł ofiarą bazyliuszka. Taki gracz odrzuca wszystkie karty zdobyte w tej rundzie na środek stołu i nie zdobywa żadnych punktów.

Jeśli gracz nie padł ofiarą bazyliuszka i posiada w swoim zbiorze **karty będące lustrzanymi odbiciami**, zdobywa za każdą taką parę po **5 punktów**.

Za wszystkie pozostałe odwiedzone komnaty (niepowtarzające się i niebędące lustrzanymi odbiciami) gracz otrzymuje **po 1 punkcie**.

**Istotne jest, że gracz pada ofiarą bazyliuszka zawsze, gdy ma minimum dwie takie same karty – niezależnie od tego, czy posiada również ich lustrzane odbicie.**

Karty komnat bezpiecznie odwiedzonych należy odłożyć na bok. Swoje wyniki gracze zaznaczają, kładąc pionek postaci na odpowiednim polu planszy. Jeśli w którymś momencie gracz zdobędzie więcej punktów niż jest pól na planszy, to dostaje żeton o wartości 40 punktów, który kładzie przed sobą na stole. Pionek postaci rozpoczyna ponowną wędrówkę po planszy.



**Przykład:** Przemek zdobył 48 punktów. Dostaje żeton o wartości 40 punktów i kładzie swój pionek postaci na polu 8.



Gdy wszyscy gracze ujawnią swoje stosy i podliczą punkty, należy przejść do kolejnej rundy. Wszystkie karty ze środka stołu (reprezentujące komnaty odkryte i nieodwiedzone przez graczy, a także te odrzucone przez graczy, którzy ulegli bazyliuszkiowi) należy przetasować wraz z wcześniej odłożonym stosem. Nie wykorzystujemy kart, które gracz zgromadził w swoim punktującym stosie (w którym nie było dwóch lub więcej identycznych kart). Przy użyciu tak utworzonej puli kart rozgrywana jest następna runda – na tych samych zasadach.



Na drugą rundę nie ma wpływu runda poprzednia. Gracze, którzy padli ofiarą bazyliuszka, nadal mogą grać i zdobywać punkty w drugiej rundzie, zaś komnaty odwiedzone w tej rundzie rozliczane są niezależnie od kart zachowanych z rundy pierwszej. Punkty zdobyte w drugiej rundzie dodawane są na planszy do punktów zdobytych w pierwszej rundzie.

Grę wygrywa gracz, który po zakończeniu rozgrywki posiada najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który w drugiej rundzie uzbierał więcej par lustrzanych odbić.

Jeśli nadal nie można wyłonić zwycięzcy, gracze wspólnie cieszą się wygraną.



## Przykłady:

- ◆ Gracz odwiedził 5 różnych komnat = otrzymuje 5 punktów.



- ◆ Gracz odwiedził 1 komnatę lustrzaną i 3 dodatkowe komnaty =  $5 + 3 = 8$  punktów.



- ◆ Gracz został złapany przez bazyliżka, ponieważ zbyt długo przebywał w komnacie z beczką = 0 punktów (gracz odrzuca wszystkie karty).



- ◆ Gracz został złapany przez bazyliżka, ponieważ zbyt długo przebywał w komnacie z duchem (mimo że ma odbicie lustrzane tej komnaty) = 0 punktów.





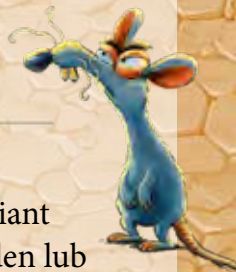
- ◆ *Gracz otrzymuje 11 punktów (5 za lustrzaną komnatę z beczką, 5 za lustrzaną komnatę z duchem i 1 za pojedynczą komnatę ze szczurem i skarbem).*



## **Wariant uproszczony**

Jeśli gracze z młodszymi graczami, możecie zastosować wariant uproszczony. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje jeden lub dwa żetony tarcz. W trakcie sprawdzania odwiedzonych komnat można jednorazowo użyć żetonu tarczy, aby odrzucić ze swojego stosu kartę, która spowodowałaby spotkanie bazyliuszka.

Jeśli w rozgrywce biorą udział gracze o różnym stopniu zaawansowania, polecamy wyrównać szanse. Można to zrobić, rozdając młodszym graczom po dwa żetony tarcz, a starszym – jedynie po jednym (lub w ogóle). Punkty obliczamy na tych samych zasadach, co w wariantcie podstawowym.





## Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

**GRANNA**

© 2018 Granna  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Wyprodukowano w Polsce.

**[www.granna.pl](http://www.granna.pl)**

Granna sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

00336/3