

Moje Pierwsze Zamki Burgundii



Do zwierząt Burgundii!
Przyjeżdżam do Ciebie z wizytą do Twojej pięknej Burgundii. Słyszałem,
że jeszcze nie zwiedzałeś morza i plaży. Czas to zmienić!
Plaża to moje ulubione miejsce na świecie. Chciałbym, abyś również doświadczył tego
niezwykłego uczucia: siedzisz na ciepłym piasku, słońce otula Cię swoim blaskiem, a szum
fal działa kojąco. To coś, czego nie można przegapić! Dlatego chcę zorganizować z Tobą imprezę
na plaży! Z moją królewską świtą przywożę mnóstwo dekoracji plażowych z mojej nadmorskiej
stolicy. Znajdziesz je w moich zamkach z piasku, w których zatrzymuję się podczas mojej wizyty.
Przygotuj się na królewską ucztę, dekorując swoją wioskę plażowymi ozdobami.
Zorganizujemy razem wspaniałą imprezę na plaży!

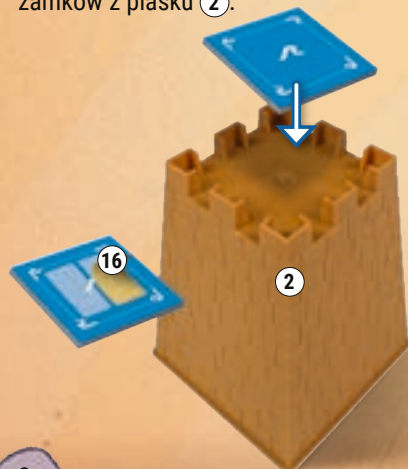
Majestatyczne piaskowe pozdrowienia
Królowa Krab

Zawartość

- 1 1 **Plansza do gry**
- 2 6 **Zamków z piasku** z kolorowymi tablicami (po 2 sztuki w kolorach żółtym, czerwonym i niebieskim)
- 3 1 **Królowa Krab**
- 4 4 **Herby**
- 5 4 **Wsie**
- 6 4 **Magazyny**
- 7 4 **Wózki**
- 8 8 **Kolorowych kostek**
- 9 12 **Sklepów** (po 4 sztuki w kolorach żółtym, czerwonym i niebieskim)
- 10 24 **Dekoracje** (po 8 sztuk każdej w kolorach żółtym, czerwonym i niebieskim)
- 11 3 **Zwierzęta** Gildii Królewskiej (wydra, papużka i ośmiornica)
- 12 8 **Chrzążczy**
- 13 20 **Korony**
- 14 12 **Specjalnych zdolności**
- 15 1 **Wiadro piasku**
- 16 1 **Pasek samoprzylepny**

Przed pierwszą rozgrywką

Poproś o pomoc osobę dorosłą. Delikatnie wyjmij wszystkie elementy z ramek. Następnie przymocuj po jednej kolorowej płytce za pomocą pasek samoprzylepnych **16** na szczytach zamków z piasku **2**:



Przygotowanie gry

Ten układ jest przeznaczony dla wersji podstawowej, dzięki której najlepiej poznacie grę. Jeśli już kilka razy graliście, możecie spróbować wersji „Korony Królowej Krab” dla zaawansowanych! Znajdziecie ją na stronie 7 instrukcji gry.

- Złóżcie planszę **do gry „Moje pierwsze Zamki Burgundii”** **1** i umieśćcie ją na środku stołu. Użyj **strony z robaczkiem**. Umieść 6 **zamków z piasku** **2** na 6 pasujących kolorystycznie polach planszy zamku z piasku. Umieście **Królową Krab** **3** przy girlandach na drewnianym pomoście. Czeka ona na was na plażowej imprezie!
- Następnie wybierzcie jeden z 4 **herbów** **4** (bóbr, jeź, lis lub ptak). Weźcie odpowiadającą mu **wioskę** **5**, **magazyn** **6** i **wózek** **7**.



- Umieść wioskę i wóz przed sobą, **stroną z robaczkiem do góry**. Zaparkuj wózek w swojej wiosce po prawej stronie.
- Weź po 2 **kostki** **8** i umieść je na polach kości w lewym górnym rogu swojej wioski.
- Umieść swój **magazyn stroną z robaczkami do góry**, po stronie planszy zamków z piasku, na której siedzisz. *Tylne strony z koronami są potrzebne tylko do wariantu „Korony Królowej Krab”*
- Połóżcie po 1 **sklepie** **9** każdego koloru (żółty, czerwony i niebieski), nieozdobioną stroną do góry, na pasujących polach w Twojej wiosce.



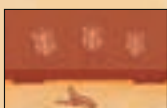
Zestaw dla 2 osób



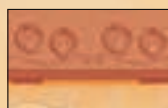
- Umieść swój **herb** na planszy Zamków z Burgundii:



Jeśli gracie we **dwóch**, kładziecie swoje herby na **zielonym polu** z **2 herbami**.



Jeśli gracie w **trzech**, kładziecie swoje herby na **polu** z **3 herbami**.

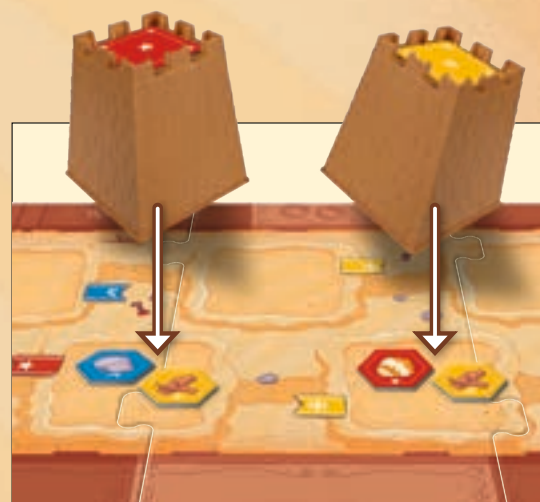


Jeśli gracie w **czterech**, kładziecie swoje herby na **polu** z **4 herbami**.

- Dla każdej osoby, która gra, weź **2 Dekoracje** **10** **według odpowiadających kolorów** i potasuj je. Następnie losowo umieść na planszy **tyle dekoracji, ile osób gra**. Pod każdym zamkiem z piasku.



- Ukryj 3 **zwierzęta** Królewskiej Gildii **11** losowo pod 3 różnymi zamkami z piasku, tak aby każdy mógł zobaczyć, które z nich skrywają poszczególne zwierzęta.
- Połącz **chrząszcze** **12** obok planszy do gry.
- Korony** **13** i **specjalne zdolności** **14** potrzebujesz tylko dla wariantu „Korony Królowej Krab”. Włóż je z powrotem do pudełka z grą.
- Ostatnia osoba, która zbuduje zamek z piasku, bierze **wiadro z piaskiem** **15** i kładzie je przed siebie.



Przykład: Lis i Bóbr bawią się parami. Łączą razem 12 dekoracji (po 4 w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim), tasują je, a następnie losowo umieszczają 2 dekoracje pod każdym zamkiem z piasku. Gdyby Jeź też się bawił, potasowałby w sumie 18 dekoracji (6 sztuk w każdym kolorze) i umieścił 3 dekoracje pod każdym zamkiem z piasku.

Cel gry

Udekoruj swoją wioskę na Festiwal Plażowy Królowej Krab! Znajdź do tego odpowiednie dekoracje. Punkty otrzymujesz za każdą dekorację i za każdy w pełni udekorowany sklep. Po udekorowaniu odpowiednich sklepów zwierzęta Królewskiej Gildii będą mogły przenieść się do Twoich wiosek. Za to otrzymujesz dodatkowe punkty. Ale czy potrafisz znaleźć zwierzęta Królewskiej Gildii szybciej niż inni gracze? Kto na koniec gry zgromadzi najwięcej punktów, wygrywa!



Wersja podstawowa (od 5 lat)



Rozgrywka

Na początku rundy **rzucacie jednocześnie dwoma kośćmi**. Następnie umieszczacie swoje kości na polach kości (w lewym górnym rogu) swojej wioski. Rozpoczyna osoba, która ma przed sobą **wiadro z piaskiem**: **Umieść dowolną** ze swoich dwóch **kości**. Możesz wybrać, której z dwóch kości chcesz użyć **jako pierwszej**. Możesz użyć kości do **dwóch różnych akcji**:

1. Poszukaj dekoracji pod zamkiem z piasku!

Królowa Krab przywiozła ze swojej nadmorskiej stolicy wiele wspaniałych dekoracji plażowych. Teraz możesz znaleźć te dekoracje w ich zamkach z piasku. Aby ozdobić sklepy w swojej wiosce na festiwal na plaży, potrzebujesz **2 dekoracji w tym samym kolorze**:



Dekoracja z drewna wyrzuconego na brzeg

Dekoracja muszli

Dekoracja kamienia

Umieść **wybraną kość** na jednym z dwóch **miejsc na kości w Twoim magazynie**.



Wybierz **jeden** z dwóch **zamków z piasku w wylosowanym kolorze i podnieś go**. Teraz wszyscy wspólnie spójrzcie, co można tam znaleźć:



• Znalazłeś dekorację?

Zabierz dekorację, jeśli **jeszcze nie masz dekoracji w tym kolorze** w Twoim magazynie i/lub wiosce.

Jeśli pod tym zamkiem z piasku znajduje się kilka dekoracji, wybierz **jedną**. Umieść dekorację na wolnym **polu dekoracyjnym** **Twojego magazynu**.



• **Czy zauważyłeś zwierzę Królewskiej Gildii pod zamkiem z piasku?**

Trzy zwierzęta Gildii Królewskiej mogą wprowadzić się do sklepu w Twojej wiosce. Aby to zrobić, odpowiedni sklep musi być w pełni udekorowany, ponieważ zwierzęta Królewskiej Gildii są wymagające!

Sprawdź swoją wioskę, aby upewnić się, czy skończyłeś dekorować sklep dla zwierząt. Sklep jest w pełni udekorowany, gdy tylko znajdziesz w swojej wiosce **dwie dekoracje tego samego koloru** (np. dwie dekoracje z niebieskiego kamienia dla piekarni). Na następnej stronie dowiesz się jak transportować dekoracje.



► **Czy odkryłeś zwierzę, które... jeszcze nie ma w pełni udekorowanego sklepu?** W takiej sytuacji nie chce on jeszcze wprowadzać się do Twojej wioski i po prostu **wędruje dalej**. Znajdź **nowy zamek z piasku** dla tego zwierzęcia. Wybierz piaskowy zamek, który znajduje się **o jedno pole dalej** w prawo lub w lewo wzdłuż ścieżki. Połóż następnie zwierzę pod tym zamkiem. Twoi współgracze muszą widzieć, pod którym zamkiem ukrywasz zwierzę.



Papuga Sprzedawca
chciałaby **stragan** udekorowany
muszlami (żółty).



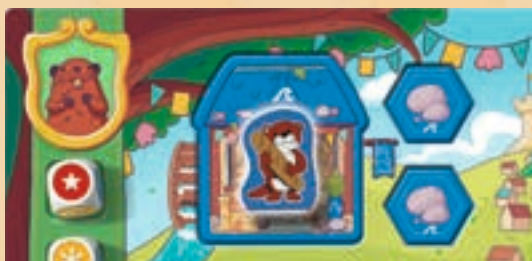
Stolarz Ośmiornica
chce **stolarnię** ozdobioną
muszlami (czerwony).



Piekarz Wydra
preferuje **piekarnię** udekorowaną
kamieniami (niebieski).

► **Czy odkryłeś zwierzę, dla którego masz w swojej wiosce w pełni udekorowany sklep?**

Wtedy **bierzesz** zwierzę i **kłádziesz** je na odpowiedni sklep. Za to zdobywasz 1 punkt: **Przesuń się** natychmiast **o 1 pole** do przodu ze swoim **herbem na drewnianym moście planszy Zamków Burgundii**.



Dodatkowo sprawdź, czy pod piaskowym zamkiem znajduje się dekoracja, którą możesz zabrać.

Zwierzęta Królewskiej Gildii zostaną przeniesione **bezpośrednio** do sklepu, gdy tylko będą miały na to szansę. W przeciwieństwie do dekoracji, nie trzeba ich umieszczać w magazynie i transportować stamtąd do wioski.

Gdy zwierzę z Gildii Królewskiej przesunie się do wioski, pozostaje tam i **nie może już wprowadzać się do wioski z innymi graczami**.

Jeśli odkryjesz kilka zwierząt pod zamkiem z piasku, możesz w tej turze umieścić **wszystkie zwierzęta**, dla których udekorowałeś sklep, w odpowiednich sklepach.

Następnie umieść zamek z piasku **z powrotem na swoim polu** i użyj go do zakrycia pozostałych dekoracji.

Chrząszcz

Jeśli nie możesz w swoim ruchu **nic wziąć**, czyli pod piaskowym zamkiem nie ma dekoracji lub nie ma pasującej dekoracji, albo znajdują się tam tylko zwierzęta, które jeszcze nie mogą wprowadzić się do Twojej wioski, to bierzesz **chrząszcza** i kłádziesz go na wolnym polu dla chrząszczy w swojej wiosce.



Chrząszcz może obrócić kość na **wybrany przez Ciebie** kolor!

W swojej turze użyj chrząszcza, aby zmienić jedną z niewykorzystanych kości na dowolny kolor. Następnie włóż chrząszcza z powrotem do zapasów.

Możesz mieć **maksymalnie 2 chrząszcze** w swojej wiosce jednocześnie.

2. Przewieź dekorację do swojej wioski!

Jeśli w poprzedniej rundzie znalazłeś dekorację pod zamkiem z piasku i umieściłeś ją w swoim magazynie, możesz teraz przetransportować ją do swojej wioski za pomocą wózka.

Możesz wykonać tę akcję tylko za pomocą kostki, której **kolor** pasuje do Twojej **dekoracji w magazynie**. Umieść **kość** na jednym z dwóch **pól na kostce w swoim wózku**. Następnie pchaj wózek po stole do gry, aż dotrzesz do swojego magazynu na skraj planzsy do gry w Zamki Burgundii. Umieść na swoim wózku **dekorację** ze swojego magazynu odpowiadającą kolorowi kości, a następnie pojeźdź wózkiem z powrotem do swojej wioski.

Możesz **przewozić tylko jedną dekorację na raz**, nawet jeśli masz w magazynie dwie dekoracje tego samego koloru.

Umieść dekorację na pustym miejscu w sklepie o odpowiednim kolorze. Otrzymujesz za to jeden punkt: **Natychmiast przesunij się o 1 pole** ze swoim herbem na drewnianym pomoście na planszy Zamków Burgundii.

Świetnie, jesteś coraz bliżej Festiwalu na Plaży Królowej Krab!



Jeśli przetransportowałeś do swojej wioski dwie dekoracje tego samego koloru i użyłeś ich do udekorowania sklepu tego koloru na festiwal na plaży, **odwracasz sklep**

i **natychmiast przesuwasz o 1 dodatkowe pole** ze swoim herbem na drewnianym pomoście. Od tej chwili zwierzę tego samego koloru może przenieść się do tego sklepu, jeśli w późniejszej turze odkryje się je pod zamkiem z piasku.

Po umieszczeniu jednej ze swoich kości następuje tura **następnej osoby**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

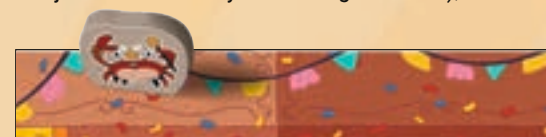
Jeśli Twój magazyn jest pełny, czyli wszystkie pola dekoracji są zajęte dekoracjami, nie możesz już szukać nowych dekoracji! Zamiast tego spróbuj przetransportować zebrane dekoracje do swojej wioski. Jeśli w swojej turze nie możesz przewieźć żadnych dekoracji (ponieważ nie wyrzuciłeś odpowiedniego koloru i nie masz chrząszcza), bierzesz chrząszcza.

Na zmianę umieszczajcie **swoją pierwszą kość jako pierwszą** w 1. rundzie, a następnie **drugą kość** w 2. rundzie.

Następnie rozpoczyna się nowa runda: przekaz wiadro z piaskiem następnej osobie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Następnie wszyscy rzucać jednocześnie dwoma kostkami itd.

Koniec gry

Gdy tylko ktoś dotrze na festiwal na plaży (pierwsze miejsce na drewnianym moście z girlandami),



rozpoczęta runda kości dobiega końca. Kontynuujesz więc grę, aż znów nadejdzie tura osoby z wiadrem z piaskiem. Ktokolwiek stanie najdalej na drewnianym pomoście wygrywa!

Jeśli dwie lub więcej osób ze swoim herbem znajduje się na tym samym polu, dzielcie się zwycięstwem. Dobra robota, Wasze wioski są teraz cudownie udekorowane na festiwal na plaży. Królowa Krab jest bardzo szczęśliwa!



Przykład: Bóbr za pomocą niebieskiej kości przetransportował drugą kamienną dekorację (niebieską) do swojej wioski (A). Umieszcza ją na odpowiednim miejscu obok piekarni (B). Następnie przesuw swój herb o 1 pole na drewnianym pomoście na planszy Zamków Burgundii (C).

Teraz, gdy ma już obie dekoracje dla piekarni w swojej wiosce, piekarnia jest w pełni udekorowana. Bóbr przewraca piekarnię na ozdobiony tył (D) i przesuw swój herb na drewnianym pomoście o 1 dodatkowe pole (E).

Odtąd Wydra Piekarz może przenieść się do wioski Bobrów, jeśli Bóbr znajdzie go przed innymi graczami!



Korony Królowej Krab (wersja zaawansowana od 7 lat)



Jeśli grałeś już w wersję podstawową, możesz wypróbować wersję zaawansowaną, w której Królowa Krab rozdaje Ci cenne korony!



Konfiguracja gry

W wersji zaawansowanej korzystasz z **tylnej części** planszy Zamków Burgundii z **koronami** w piasku. Umieść także swoją wioskę, magazyn i wózek przed sobą, stroną z koroną do góry. W związku z tym zaparkuj swój wózek po lewej stronie swojej wioski. *Pamiętaj, że po stronie korony w magazynie pozostały tylko trzy miejsca na dekoracje.*

Najmłodsza osoba umieszcza **Królową Krab na szczycie** dowolnego zamku z piasku. Umieść **korony** obok planszy.

Specjalne zdolności potrzebne są jedynie do **rozbudowy**. Skonfiguruj **resztę gry** tak, jak znasz ją z wersji podstawowej (patrz strony 2 i 3).

Rozgrywka

Ogólna rozgrywka jest identyczna jak w wersji podstawowej. W tym wariantcie możesz spotkać Królową Krab, zbierać korony i wykorzystywać je w swojej wiosce do zdobywania punktów i odblokowywania umiejętności.

Wizyta u Królowej Krab

Czy Królowa Krab siedzi na zamku z piasku, pod którym chcesz zajrzeć do dekoracji? Najpierw weź koronę i umieść ją na wolnym miejscu w swoim magazynie (jeśli nadal masz wystarczająco dużo miejsca). Następnie przesun Królową Krab do innego zamku z piasku **o 1 pole dalej w prawo lub w lewo wzdłuż ścieżki**. Potem jak zwykle rozglądasz się za dekoracjami.



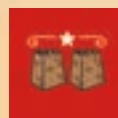
Możesz użyć koron, **aby zdobyć punkty** lub **odblokować umiejętności**. W obu przypadkach musisz przetransportować je do swojej wioski.

Za każdym razem, gdy użyjesz swojego wózka do transportu dekoracji z magazynu do wioski, możesz **zabrać ze sobą dokładnie jedną dodatkową koronę**. Następnie **musisz** położyć koronę **na polu koloru** dekoracji, którą właśnie przemieściłeś. *Jeśli przewożysz koronę razem z dekoracją z niebieskiego kamienia, możesz użyć tej korony tylko na dwóch niebieskich polach w swojej wiosce.*

Po zakończeniu dekorowania sklepu nie można już używać w nim koron.

Za korony możesz odblokować:

- Umieść koronę na **lewym polu** koloru **(A)**, odblokujesz tym samym **umiejętność**. Będziesz ją miał **od teraz przez resztę gry**.



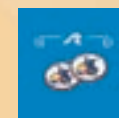
Czerwony - Stolarnia:

Zawsze gdy szukasz dekoracji, możesz sprawdzić oba **zamki w Twoim kolorze**. Wybierz jeden, który chcesz wykorzystać do swojej akcji. Może to być również pusty zamek, za który otrzymasz chrząszcza.



Żółty - Stragan:

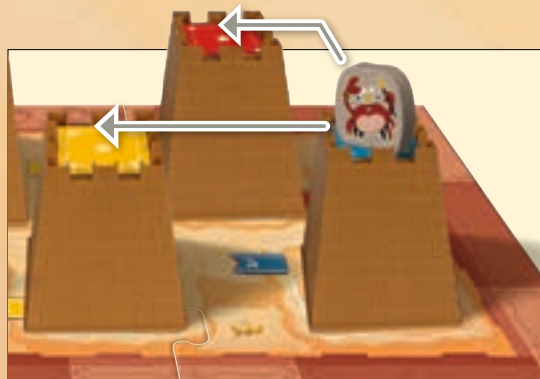
Zawsze, gdy szukasz dekoracji pod piaskowym zamkiem, na którym siedzi Królowa Krab, zabierasz **nie jedną koronę, ale dwie korony** (jeśli masz wystarczająco miejsca w swoim magazynie).



Niebieski - Piekarnia:

Zawsze, gdy otrzymujesz chrząszcza, zabierasz od razu dwa (jeśli masz wystarczająco miejsca w swojej wiosce).

- Koronę kładziesz na **prawym polu** **(B)** jednego koloru, przesuwasz się natychmiast **o 1 pole do przodu** z Twoim herbem na drewnianym pomoście.



Rozszerzenie: Specjalne umiejętności



Czy już graliście w wariant „Korony Królowej Krab”?

Możecie wypróbować różne umiejętności z rozszerzeniem!

Przebieg gry jest identyczny z wariantem zaawansowanym. Do rozszerzenia dodajecie **specjalne umiejętności**. Posortuj je w trzy kolorowe stosy (żółty, czerwony i niebieski). Potasuj je zakryte, każdy kolor osobno. Każda osoba losuje **jedną losową specjalną umiejętność dla każdego koloru**. Pozostałe specjalne umiejętności włóżcie z powrotem do pudełka gry.

Odwróćcie wylosowane umiejętności specjalne i **zakryjcie nimi** pasujące kolorystycznie pola umiejętności po lewej stronie w swojej wiosce.

Specjalne umiejętności możecie odblokować tak jak zwykle umiejętności za pomocą koron przez resztę gry.

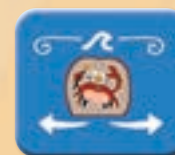
Jeśli przez specjalną umiejętność otrzymacie chrząszcza lub koronę, możecie je zabrać tylko wtedy, gdy macie wystarczająco miejsca.



Jeśli otrzymasz chrząszcza, **możesz** zamiast tego wziąć koronę i położyć ją w swoim magazynie.



Jeśli wyrzucisz dwie kostki w tym samym kolorze, bierzesz koronę i kładziesz ją w swoim magazynie.



Zanim zaczniesz szukać dekoracji pod zamkiem, **możesz** przesunąć Królową Krab o 1 pole w prawo lub w lewo.



Jeśli napotkasz zwierzę, gdy szukasz dekoracji pod zamkiem, bierzesz chrząszcza i kładziesz go w swojej wiosce (niezależnie od tego, czy zwierzę może się wprowadzić do Twojej wioski, czy nie).



Jeśli wyrzucisz dwie kostki w tym samym kolorze, bierzesz chrząszcza i umieszczasz go w swojej wiosce.



Po odwiedzinach, gdy przesuniesz Królową Krab na żółty zamek, bierzesz chrząszcza i kładziesz go w swojej wiosce.



Jeśli napotkasz zwierzę, gdy szukasz dekoracji pod zamkiem, bierzesz koronę i kładziesz ją w swoim magazynie (niezależnie od tego, czy zwierzę może się wprowadzić do Twojej wioski, czy nie).



Jeśli wyrzucisz dwie kostki w tym samym kolorze, **możesz** natychmiast obrócić jedną lub obie kości na dowolny kolor.



Po odwiedzinach, gdy przesuniesz Królową Krab na czerwony zamek, bierzesz chrząszcza i kładziesz go w swojej wiosce.



Jeśli otrzymasz koronę, **możesz** zamiast tego wziąć chrząszcza i położyć go w swojej wiosce.



Jeśli wyrzucisz dwie kostki w tym samym kolorze, **możesz** od razu tajemniczo zajrzeć pod dowolny zamek (bez możliwości zajrzenia przez innych).



Po odwiedzinach, gdy przesuniesz Królową Krab na niebieski zamek, bierzesz chrząszcza i kładziesz go w swojej wiosce.