

STRATEGICZNA GRA PLANSZOWA

# SŁOWIANKI

2538

INSTRUKCJA



Ilość graczy:  
2 - 6  
Wiek:  
10+

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

Plansza - 1 szt.



Pionki - 6 szt.

Karty Akcji - 27 szt.

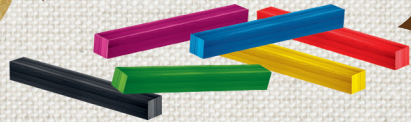
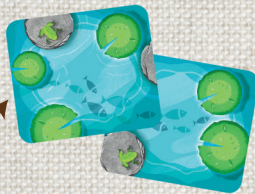
Karty Budowli - 54 szt.



Tokeny Losu - 40 szt.

Żetony postaci - 6 szt.

Surowce - 210 szt.



Zbiorniki wodne - 5 szt.

Woreczek - 1 szt.

Klepsydra - 1 szt.

Kostka - 1 szt.

Instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)

Witaj w słowiańskiej wiosce! Wróc do korzeni przodków i zbuduj własną słowiańską osadę. Rywalizuj z innymi graczami o miano przywódcy stawiając kolejne chaty, totemy i inne budowle.

Pamiętaj jednak, że Los nie zawsze jest łaskawy, więc musisz się zmierzyć z różnymi przeszkodami.

Postępuj rozważnie, myśl strategicznie  
– Twoi współplemieńcy liczą na Ciebie!



**Uwaga!** Przed przygotowaniem do gry. Jeśli graczy jest mniej, np. 2 lub 3, to mogą zdecydować, że grają na mniejszym obszarze planszy. Jest on oznaczony jaśniejszym kolorem. Dzięki temu rozrywka zachowa swoją dynamikę. Oczywiście, jeśli chcecie pograć dłużej, to możecie użyć całej planszy. Dokładny opis rekwizytów potrzebnych do gry dla mniejszej liczby graczy znajdziecie na końcu instrukcji.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Na początku połóżcie planszę na środku stołu lub innej płaskiej powierzchni.
2. Niech każdy z graczy wybierze swój pionek i okrągłą tabliczkę z postacią, odpowiadającą kolorowi pionka.
3. Rozłóżcie, w dowolnych miejscach na planszy, zbiorniki wodne.  
Przez zbiorniki wodne nie można przechodzić pionkiem, ani stawiać na nich budulców.
4. Tokeny Losu pomieszajcie i rozłóżcie symbolami/napisami do dołu, na wolnych polach planszy.
5. Wsypcie wszystkie patyczki – budulce – do woreczka. Następnie wymieszajcie je i rozłóżcie losowo po 3 patyczki na każdym polu (z Tokenem Losu lub bez), poza zbiornikami wodnymi.
6. Karty Akcji należy potasować i położyć na stole obok planszy.
7. Karty Budowli należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 3 z nich.  
Połóżcie karty przed sobą tak, aby były widoczne dla pozostałych graczy.
8. Klepsydrę postawcie obok planszy. Będzie ona potrzebna podczas rozgrywki tylko w wyjątkowych sytuacjach.
9. Możemy zaczynać wielkie budowanie prawdziwej słowiańskiej osady!



Rys.1 - Rozłożenie elementów 3

## PRZEBIEG GRY:

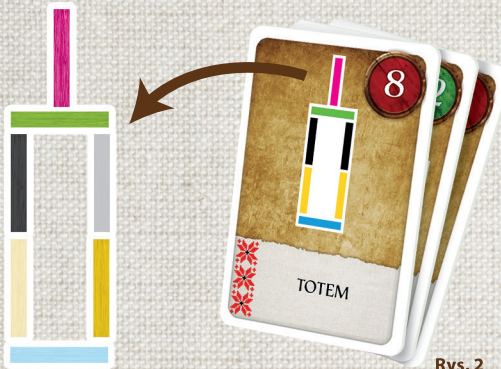
Kiedy wszystkie akcesoria do gry są już rozłożone, a gracze mają swoje Karty Budowli i tabliczki postaci możemy rozpocząć wyścig o to, kto zbuduje jak największą słowiańską osadę i zyska miano władcy.

## JAK BUDOWAĆ?



Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była w Lesie. Pierwszy ruch pionkiem jest dla każdego z zawodników taki sam, tzn. gracz bierze z dowolnie wybranego pola surowce i stawia na nim swój pionek. Jest to pole startowe tego gracza. **Należy wybrać pole bez Tokenu Losu.**

Od razu po zabraniu budulców, gracz musi zacząć fazę budowania, tzn. zaczyna odtwarzać ze zdobytych surowców budowle z karty. Oczywiście każdy zawodnik może dysponować swoimi zasobami wedle uznania i rozdzielać je dowolnie między swoje karty. Można zacząć budowę wszystkich budowli jednocześnie lub przypisać wszystkie surowce tylko do 1 budowli (o ile to możliwe wg rysunku z karty).



Rys. 2

### Rys 2 - przykład:

Gracz buduje totem. W trakcie gry zebrał 4 surowce, które może do niego przypisać: zielony, jeden czarny, jeden złoty i różowy. Brakuje jeszcze złotego, czarnego i niebieskiego, które musi zdobyć.

### Uwaga!

**Nie trzeba zaczynać budowy od „fundamentów”. Jeśli gracz zbierze np. zielony budulec, który jest elementem dachu budowli, to może go tam umieścić.**

**SUROWCE UKŁADAMY NA STOLE „NA PŁASKO”, NIE MOŻNA ICH STAWIAĆ PIONOWO LUB NA SOBIE.**

Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, pozostali zawodnicy ustawiają swoje pionki na planszy i zbierają budulce. Od tego momentu, każdy zawodnik rozpoczyna swój następny ruch rzucając kostką i poruszając się po planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek. Gracz zbiera budulce z pola, na którym się ostatecznie zatrzymał i przesuwa je do siebie.



**Jeśli na polu leży Token Losu, to gracz sprawdza go po podniesieniu wszystkich surowców z pola. Mogą się bowiem zdarzyć sytuacje, że na polu będą leżeć mniej niż 3 budulce - w wyniku działania odpowiedniej Karty Akcji lub Tokenów Losu „Zły urok” i „Łaska bogów”. Dopiero, gdy wszystkie budulce zostaną zebrane z pola, gracz sprawdza leżący na nim Token Losu i stosuje się do jego wskazań.**



**Surowce raz przypisane do budowli, nie mogą być w trakcie gry przełożone do innej konstrukcji (prócz wyjątków).**



**Jeśli jest taka możliwość, to trzeba zebrany materiał położyć na budowie. Nie można go odkładać obok „na zaś”. Jeśli gracz nie ma gdzie umieścić surowca, to tylko wtedy kładzie go obok posiadanych kart. Może go wykorzystać w dalszej grze.**

**Wszyscy gracze rozpoczynają rywalizację z 3 kartami budynków. W toku gry, mogą tych kart mieć więcej, ale nigdy mniej!**

## RUCH PIONKIEM:

W trakcie ruchu można, ale nie trzeba, RAZ skrócić w dowolną stronę. Nie można jednak iść po skosie, ani zawracać.



**Przykład:** Gracz wyrzucił na kostce 3 oczka. Może iść prosto w dowolną stronę (o ile na jego drodze nie znajduje się zalew lub zbiornik wodny) lub raz skrócić.

← - - - - Ruch niedozwolony - po skosie  
← - - - - Ruchy dozwolone  
- prosto lub z 1 skrótem

Rys. 3 - Ruch pionkiem

Jeśli zawodnik wykorzystał już wszystkie materiały i nadal nie ukończył budowania żadnej z konstrukcji z karty, to jego kolejka się zakończyła i ruch przechodzi na gracza po jego lewej stronie.

Jeśli zawodnik w trakcie ruchu zakończył wznoszenie swojego obiektu, to mówi to na głos. **Gdy budowla jest zbudowana prawidłowo, odkłada wszystkie materiały na kartę z budynkiem. Odsuwa całość na bok oraz dobiera kolejną kartę budowli ze stosu.**



### UWAGA!



Na polu mogą być mniej niż 3 patyczki – surowce.



W trakcie ruchu pionkiem można przejść przez pole, na którym ktoś stoi, pod warunkiem wygrania pojedynku na rzuty kostką.



Jeśli gracz, który chce przejść wyrzuci w dwóch rzutach większą liczbę oczek, to wygrywa i przechodzi przez pole z pionkiem innego zawodnika. Jeśli wygra blokujący drogę przeciwnik, to gracz musi zatrzymać się u niego na polu i nie może przejść dalej.



Jeśli w trakcie rzutu kostką wypadnie symbol gwiazdki, to gracz powtarza swój rzut.

Gracz wchodzący na pole przeciwnika nie bierze żadnych surowców (o ile się tam jakieś znajdują).



## WYMIANA BUDULCÓW

Czasami gracze mogą wymienić budulce między sobą – to wyjątkowa sytuacja, która może się zdarzyć tylko wtedy, gdy zawodnicy znajdą się na tym samym polu.

Można wymienić tylko te budulce, które nie są aktualnie używane na budowach.

**Wymiana następuje zawsze 1:1.** Gracze mogą wymienić między sobą maksymalnie 3 surowce, każdy z dowolnego koloru.

**Wymiana następuje po walce kostką.** Każdy z graczy może zaproponować wymianę, ale nie jest ona obowiązkowa i drugi zawodnik nie musi się na nią zgadzać.



## KIEDY UŻYWAMY KLEPSYDRY?



Z zasady nie używamy w trakcie gry klepsydry, jednak czasami może się ona okazać pomocna. Kiedy jeden z graczy zbyt długo zastanawia się nad ruchem, to wszyscy pozostali zawodnicy mogą uznać, że przedłuża grę i wyznaczyć mu czas na ruch za pomocą klepsydry. Jeśli w czasie ruchu piasek się przesypie, a gracz nadal nie podejmie decyzji, to zostaje na polu, z którego rozpoczął ruch. Jeśli piasek przesypie się w trakcie ruchu, to gracz zostaje na polu, na którym był jego pionek, gdy skończył się czas.

## SPECJALNA KOSTKA • KARTY AKCJI

W grze używamy specjalnej kostki, która na jednej ścianie ma symbol gwiazdki. Kiedy wypadnie gwiazdka, gracz nie porusza się po planszy, tylko bierze pierwszą z góry Kartę Akcji i stosuje się do jej wskazań.

**Karty Akcji mogą przynieść zawodnikom dodatkowe materiały, uprzykrzyć życie Twoim przeciwnikom lub niestety Tobie. Oby Los i bogowie byli łaskawi!**

Kartę Akcji należy zazwyczaj użyć natychmiast (chyba, że polecenie na niej zapisane wskazuje inaczej). Po wykonaniu polecenia, użytą kartę należy odłożyć do pudełka. Jeśli rozgrywka nadal trwa, a stos kart się skończył, to należy przetasować użyte już karty z pudełka i można je ponownie włączyć do gry.



## PUNKTACJA

Każda Karta Budowli ma wpisaną liczbę punktów, które się zdobywa za ułożenie budowli. **Punkty są zapisane na kolorowej tarczy w rogu karty.** Jeśli gracz ułoży **3 budowle, które są oznaczone takim samym kolorem tarczy**, to przy podsumowaniu dolicza sobie **dotatkowo 5 punktów.** **Uwaga!** Dwie karty „Kuźnia” mają podwójne oznaczenie kolorystyczne! **Dotatkowo każdy gracz otrzymuje +1 punkt za każdy materiał w kolorze swojego pionka, który został użyty w skończonych budowlach.**

### Punkty ujemne:

Niestety, gracze mogą „zdobyć” też punkty ujemne. Jeśli na koniec gry zostaną graczeowi jakieś niewykorzystane budulce, nieprzypisane do żadnej budowli, to za każdy z nich gracz otrzymuje -1 punkt.

**Uwaga!** Jeśli gra się skończyła, a zawodnik ma rozpoczęte, lecz nieskończone konstrukcje, to nie podliczamy z nich żadnych punktów. Nie ma też za nie punktów ujemnych.

### Rys. 4 - Podsumowanie punktów

Żółty gracz ułożył 3 budowle w tym samym kolorze (czerwona tarcza). Zdobył tyle punktów, ile jest warta każda budowla + 5 pkt. za ten sam kolor 3 kart. Otrzymuje też bonus za użycie 6 żółtych surowców. I dwa ujemne punkty za niewykorzystane patyczki. Zdobył zatem **41 punktów:**

$$5 + 12 + 15 + 5 + 6 - 2 = 41$$

minus za nieużyte surowce

bonus za 3 karty w tym samym kolorze

bonus za 6 surowców w kolorze postaci (żółte)

punkty za ułożone karty



Tę kartę można dołożyć albo do czerwonej albo do niebieskiej trójki!

## KONIEC GRY:



Gra może zakończyć się w przypadkach:

- gdy skończą się budulce na planszy,
- gdy w ciągu jednej kolejki żaden z graczy nie zbierze ani jednego budulca.

W obu wariantach wygrywa zawodnik, który po podliczeniu wszystkich punktów (dodatnich i ujemnych, za niewykorzystane zasoby), ma najwyższy wynik.

## TOKENY LOSU

Możemy użyć w grze dodatkowych Tokenów Losu – tzn. małych tabliczek z symbolami/napisami, które kładziemy na początku gry na wybranych polach. Zdobywamy je wchodząc na pole i zbierając wszystkie surowce. Jeśli na polu jest choć jeden surowiec, to gracz mimo, że ma tam swój pionek nie może odsłonić Tokenu. Niektórych Tokenów Losu należy użyć od razu po ich odsłonięciu, a inne można zostawić na później i użyć ich w odpowiednim momencie.



### ŁASKA BOGÓW

Wykorzystaj natychmiast. Weź z dowolnego pola na planszy dodatkowy surowiec.



### OGIEŃ

Tracisz wskazaną na tokenie liczbę zasobów: 1, 2 lub 3 dowolne materiały z tego pola. Odłóż je do woreczka – nie będą już wykorzystane w grze.



### BAGNO

Wsya Cię bagno i nie wykonujesz ruchu, przez taką liczbę kolejek, jaka jest zapisana na Tokenie.



### NOWA BUDOWA

Możesz zacząć stawiać nową budowlę. Weź kolejną kartę budowli.



### RZUT KOSTKĄ

Masz dodatkowy rzut kostką. Działa natychmiast.



### ODBIJ UROK

Zachowaj na później. Ten token broni posiadacza przed każdym „Złym urokiem” rzuconym przez innego gracza.



### ROSZADA

Weź Token Roszady i zachowaj go na później. Możesz go wykorzystać w dowolnej chwili - rozpoczynając swój ruch od zamiany swojego pionka z pionkiem innego gracza. Następnie postępuj jak w zwykłym ruchu. Pamiętaj, że możesz zamienić swój pionek z dowolnym pionkiem, który nie stoi na polu z surowcami.



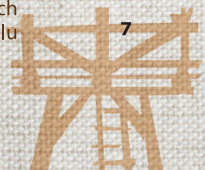
### ZALEW

Położ token na dowolnym pustym polu na planszy, ale w taki sposób, by nie blokować innego gracza. Ten token zostaje już na stałe na planszy – utworzył się w tym miejscu zalew i nie można już przejść przez to pole.



### ZŁY UROK

Zachowaj na później i w odpowiedniej chwili podrzuc przeciwnikowi urok! Zastosuj ten Token, gdy inny gracz wykonuje swój ruch i wchodzi na pole. Dzięki temu twój przeciwnik zbiera o tyle mniej materiałów z pola, ile jest wypisane na Tokenie: -1, -2, -3. Np: 3 (zasoby na polu) -1 = 2 zasoby zebrane przez gracza. „Zły urok -3” oznacza, że gracz, na którym został użyty Token nie może zebrać z pola żadnych zasobów, ani Tokenu, który pod nimi leży. Po prostu zatrzymuje się na polu i to jest koniec jego ruchu.



## ROZGRYWKA DLA 2 LUB 3 OSÓB

Jeśli w grze uczestniczy więcej osób to polecamy rozgrywkę na mniejszym obszarze planszy.

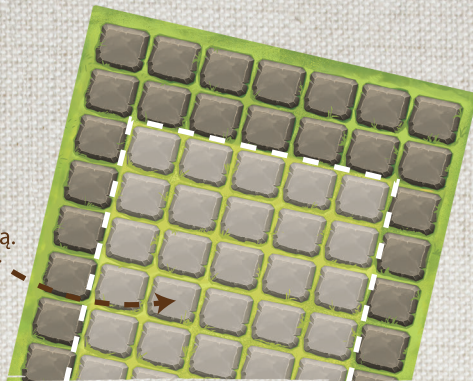
Jest on oznaczony jaśniejszymi kamieniami i trawą.

Przy mniejszej liczbie graczy użycie też mniej Tokenów Losu i zbiorników wodnych.

Odrzućcie wszystkie zalewy i pozostawcie tylko

3 zbiorniki wodne. Dodatkowo polecamy by odrzucić tokeny „Ogień -3”, jeden „Ogień -2” oraz „Zły urok -3”, jeden „Zły urok -2”.

Pozostałe tokeny można rozłożyć wedle uznania, pamiętajcie jednak, żeby na planszy znalazły się tokeny „Nowa Budowa” i „Łaska bogów”, dzięki czemu będziecie mieli więcej szans na zdobycie surowców i rozbudowanie osady.



## KONIEC GRY DLA ROZGRYWKI 2 LUB 3- OSOBOWEJ

Gra może zakończyć się w przypadkach:

- gdy skończą się budulce na planszy,
- gdy w ciągu **dwóch kolejek** żaden z graczy nie zbierze ani jednego budulca.

W obu wariantach wygrywa zawodnik, który po podliczeniu wszystkich punktów (dodatnich i ujemnych, za niewykorzystane zasoby), ma najwyższy wynik.



### Zasady bezpiecznego użytkowania:

**Ostrzeżenia:** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Zestaw zawiera długie linki/sznurki, istnieje ryzyko uduszenia się. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.  
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

**Przechowywanie:** Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

**Utylizacja:** Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

**Deklaracja WE:** Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

### PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis  
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI  
UL. TELEWIZYJNA 19  
TEL./FAX 58 552 83 70,  
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

