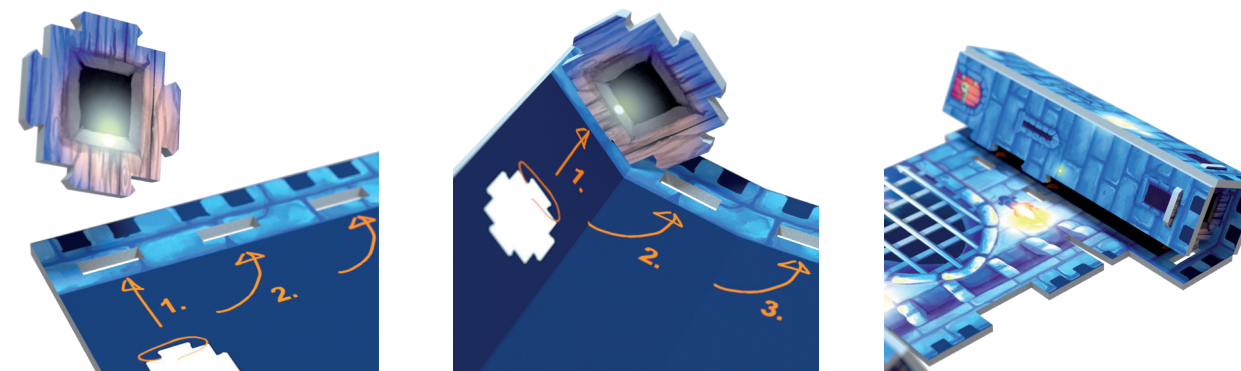




Księżycowy zamek - Odzyskaj klejnoty z zaczarowanego zamku

## Przygotowanie do gry



### Montaż ścianek z wieżami

Przed rozpoczęciem gry złożcie ścianki z wieżami, najlepiej poproście o pomoc osobę dorosłą.

1

Jak to zrobić: ściankę połóżcie na stole i wsuńcie w jeden z jej zewnętrznych otworów mały dach.

2

Rozpocznijcie „zwijanie” wieży do środka. Upewnijcie się, czy kolejna część dachu prawidłowo wpasowała się w następny otwór.

3

Na końcu włożcie dwa wystające elementy ścianki do odpowiednich otworów. Brawo! Pierwsza wieża gotowa!



# KSIĘŻYCOWY ZAMEK

Odzyskaj klejnoty z zaklętego zamku

Magiczna gra dla 2-4 małych poszukiwaczy skarbów w wieku od 5 lat wzwyż.

Autorzy: Wilfried & Marie Fort • Ilustracje: Monica Pierazzi Mitri

Redakcja: Robin Eckert • Czas rozgrywki: 30 minut



Zapanowała ciemna noc, wszyscy spokojnie śpią. Księżyc w pełni oświetla cały ogród, aż po same wysokie wrota zamku. Ktoś jednak nie śpi... świerszcze grają, żaby rechoczą, klejnoty latają... zaraz, chwileczkę! Klejnoty latają? To naprawdę szmaragd przeleciał przed oknem? Och nie, to sprawka Zirozza, złego Czarownika. Dzięki swoim magicznym mocom sprawia, że drogie kamienie przelatują przez wrota zamku. Trzeba go natychmiast powstrzymać! Szybko, musimy wyeliminować go z gry: potajemnie trzeba podmienić klejnoty na kolorowe kamyki z fontanny. Naprzód, idziemy odzyskać skarb!

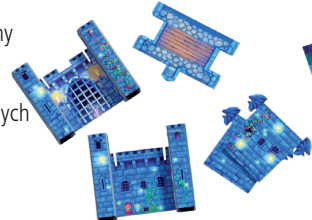
**Wygra ten, kto pod koniec gry zdobędzie najwięcej drogocennych klejnotów.**

## Przed rozpoczęciem gry

Złóżcie ścianki z wieżami według instrukcji. Po złożeniu bez problemu zmieszczą się do pudełka, nie ma potrzeby ich ponownego rozkładania.

## Zawartość

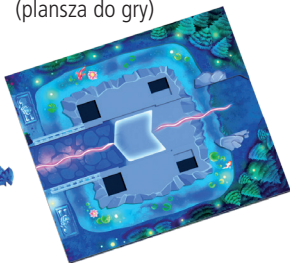
1 zamek (złożony z 2 ścianek, z wieżami, 2 ścianek bocznych oraz 1 dachu)



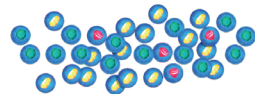
1 materiałowy woreczek



1 ogród zamkowy (plansza do gry)



60 kolorowych kamyków



1 przezroczysta płytki (Przed pierwszą rozgrywką należy ściągnąć folię zabezpieczającą. Folię można wyrzucić)



4 fontanny



4 pionki do gry  
1 pionek Czarnoksiężnika



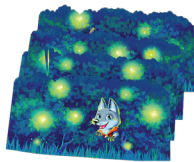
27 kart z klejnotami  
1 magiczna karta



1 znacznik gracza początkowego



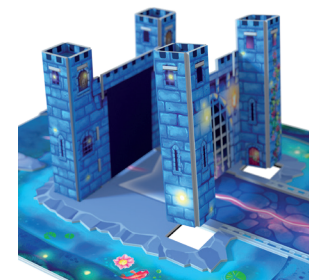
4 karty osłony



## Przygotowanie do gry

**Rozłóżcie planszę do gry i rozstawcie na niej zamek.**

- 1 Dwie ścianki z wieżami ustawcie na odpowiednich otworach znajdujących się na planszy. Upewnijcie się, że wrota zamku znajdują się z przodu, a każda wieża wychodzi na zewnętrzną stronę.



- 2 Wsuńcie od góry jedną z bocznych ścianek zamku do samego końca, tak aby stykała się z planszą.



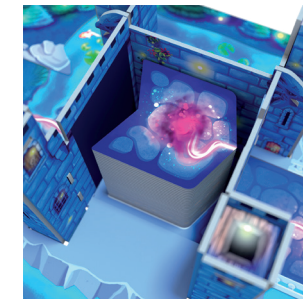
- 3 Sprawdźcie jeszcze raz położenie bocznej ścianki. Nie powinno być żadnych szczelin.



- 4 Wymieszajcie 27 kart z klejnotami. Ułóżcie je jedna na drugiej zwrócone drogocennymi kamieniami do góry. Na samym wierzchu kolumny ułóżcie magiczną kartę.



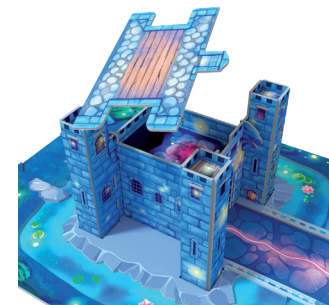
- 5 Kolumnę wepchnijcie na strzałkę znajdującą się w środku zamku. Przesuńcie ją do samego końca, aż dotknie bocznej ścianki zamku.



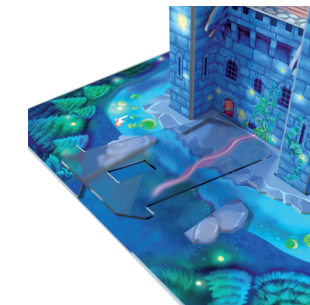
- 6 Wsuńcie do samego końca drugą bocznią ściankę, tak aby jej dolny brzeg stykał się z planszą.



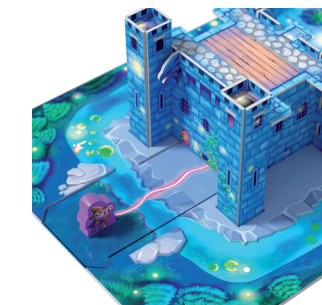
- 7 Na zamku ułóżcie dach, tak aby strażnica znajdowała się od strony wrot zamku. Zamek jest gotowy do gry!



- 8 Przezroczystą płytkę umieśćcie na tyłach zamku.



- 9 Figurkę Czarnoksiężnika umieśćcie w otworze znajdującym się na płytce.



Chwyając za figurkę Czarnoksiężnika, przesuniecie płytkę aż do momentu, kiedy się zablokuje. Jedna z kart wysunie się przez wrota zamku.

Wysuńcie ponownie płytkę oraz Czarnoksiężnika

Pamiętajcie, **żeby za każdym razem wsuwać i wysuwać płytkę z Czarnoksiężnikiem** do momentu, kiedy się **zablokuje**.

Powtarzajcie czynność tak długo, aż dróżka prowadząca do zamku będzie całkowicie pokryta kartami.

W zależności od liczby graczy ułóżcie fontanny w odpowiednich otworach znajdujących się w zamkowym ogrodzie:



2 graczy:



3 graczy:



4 graczy:



Dla przebiegu gry nie ma znaczenia, w której wnęce znajduje się fontanna. Niewykorzystane otwory pozostają puste.

Symbole ★ i ☾ występują w dwóch kolorach:

**biały** (przód) i **złoty** (tył).

Po oswojeniu się z grą możecie spróbować użyć symboli złotych znajdujących się z tyłu lub kombinacji obydwu kolorów.

Każdy z graczy wybiera jedną figurkę oraz odpowiadającą jej kartę-osłonę.

Ułóżcie ją w taki sposób, aby pozostali gracze nie mogli zobaczyć, co się za nią znajduje.

Wszystkie kamyki, 60 sztuk, wsadźcie do materiałowego woreczka i dobrze wymieszajcie. Każdy z graczy losuje z woreczka po 4 kamyki i chowa za swoją kartą-osłoną.

#### Wystąpił problem z wsunięciem płytki do zamku?

Pewnie coś się zablokowało...

Jest na to sposób:

Przesuńcie kartę znajdującą się na moście z powrotem w stronę zamku, aż do momentu, kiedy poczujecie opór. Teraz płytka bez problemu powinna wsunąć się do zamku.



„Przybądźcie do mnie drogocenne klejnoty!”

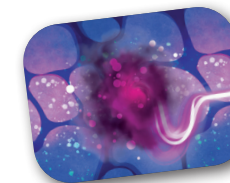


#### Bądź honorowym bohaterem gry i...

Pamiętaj, że z woreczka można wylosować tylko 4 kamyki! Pozostali gracze cię nie widzą i nie mogą tego sprawdzić. Graj uczciwie tak, aby wszyscy uczestnicy mieli równe szanse!

Odlóżcie z powrotem do pudełka niepotrzebne figurki, karty-osłony oraz fontanny. Grę rozpoczyna ten, kto według was zasługuje na miano nocnej sowy, czyli lubi chodzić późno spać.

Sowa otrzymuje znacznik gracza początkowego. W przypadku problemu z rozstrzygnięciem, kto kładzie się do łóżka najpóźniej, grę rozpoczyna najmłodszy z graczy.



## Przebieg gry

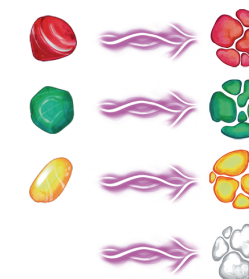
Zacznijcie od gracza początkowego. Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy nadejdzie twój ruch, weź do ręki materiałowy woreczek. Podczas twój ruchu możesz najpierw się **ukryć**, a następnie **odzyskać** klejnoty znajdujące się na ścieżce do zamku.

### 1. Ukrywanie się:

*Szybko, schowaj się!*

Przesuń się na wybrane **wolne** pole. Pola, na których znajdują się pionki innych graczy, są już zajęte.

- Aby przemieścić się na **kolorowe pole**, musisz wyłożyć kamyk tego samego koloru.  
Kamyk wyłóż obok planszy, tak aby pozostali gracze go widzieli. Jeżeli nie masz kamyka takiego koloru, musisz wybrać inne pole.
- Aby wejść na białe pole, nie trzeba wykladać kamyka.

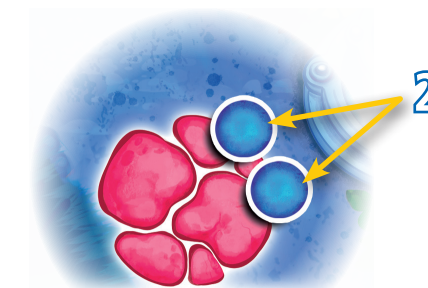


*Zbieraj kamyki podczas gry!*

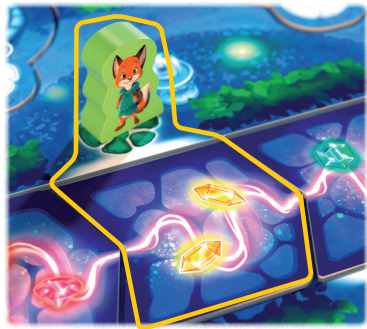
Bez podglądania wylosuj z woreczka tyle kamyków, ile znajduje się **przy polu, na którym się zatrzymałeś**. Ukryj je za swoją kartą-osłoną. Jeżeli przy polu nie ma żadnych kamyków, nie możesz losować z woreczka.

Fontanny ze złotymi symbolami obowiązują specjalne zasady, które znajdziecie opisane w dalszej części instrukcji.

Zamiast przenosić się na inne pole możesz również pozostać na swoim miejscu. To jest możliwe tylko wtedy, jeżeli w tej samej rundzie odzyskasz klejnoty znajdujące się obok ciebie. Nie można zatrzymywać się na białym polu. Możesz zbierać tylko te kamienie, które znajdują się przy polu, na którym się zatrzymałeś.



Woreczek jest pusty? Zbierzcie wszystkie kamyki wyłożone przy planszy i schowajcie je do woreczka. Dobrze wymieszajcie.

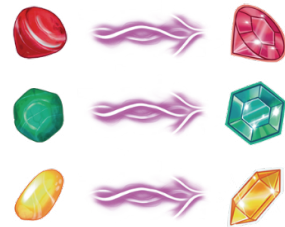


## 2. Odzyskiwanie klejnotów:

*Ach! Kolorowe kamyki błyszczą prawie tak samo jak klejnoty!*

Możesz zbierać tylko klejnoty z karty znajdującej się obok ciebie. Tego ruchu nie można wykonać, stojąc na białym polu.

Za **każdy** klejnot z karty musisz oddać jeden kamyk tego samego koloru. Czy masz w swojej puli odpowiednie kamyki?



### • Nie?

Niestety w tej rundzie nic nie zdobywasz.

### • Tak?

Brawo! Wyłóż odpowiednie kamyki obok planszy, tak aby wszyscy gracze je widzieli.

Zabierz kartę, następnie odwróć i sprawdź, jaką magiczną moc mają drogocenne kamienie, które przedstawia.

Co widzisz?

Nic?

*O... te klejnoty nie nabrały jeszcze magicznej mocy*

Nic się nie dzieje.



*Czuję magię?!*

I nic się w związku z tym nie dzieje.



*Czuć magię!*

Wysuń z zamku tyle nowych kart, ile brakuje do wypełnienia całej ścieżki.

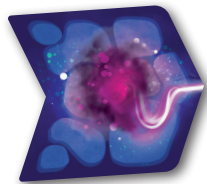


*O wow! Ten klejnot ma moc!*

Zyskujesz dodatkowy ruch! Możesz **ponownie ukryć się i odzyskać** drogocenny kamień.

Ukryj zdobytą kartę za swoją kartą osłoną, jeżeli wcześniej zdobyłeś inne karty, ułóż ją na pozostałych.

Może się zdarzyć, że kafelki ścieżek zostaną zupełnie wypchnięte z planszy gry, gdy zostaną popchnięte. Należą one teraz do maga i nie można ich już uratować.



Jeżeli spod zamku wysunie się magiczna karta, oznacza to, że rozpoczęła się ostatnia runda.

Rozgrywka kończy się na ruchu ostatniego w kolejce gracza. Od tej pory nie można wykonywać żadnych ruchów.

Jeżeli pod koniec twojego ruchu nie ma żadnej karty na dróźce przed zamkiem, Zirroza ogarnia gniew: szybko wysuń z zamku 6 nowych kart.

## Koniec gry

Podliczcie wszystkie klejnoty znajdujące się na waszych kartach. Wygrywa ten, komu udało się wyrwać jak najwięcej drogocennych kamieni z rąk Czarnoksiężnika Zirroza.

W przypadku remisu zwycięża gracz, któremu zostało najwięcej kolorowych kamyków.

Król na pewno będzie wam za to wdzięczny, dzielni Rycerze Blasku Księżycy!

## Wariant w pełnię księżyca

W pełnię księżyca jest prawie tak jasno, jak w dzień! Do tego wariantu nie będą wam potrzebne karty-osłony. Gracze widzą swoje zdobycze. W ten sposób gra staje się bardziej przewidywalna, tym samym strategiczna!

Młodszy i mniej wytrawni gracze prawdopodobnie będą potrzebowali pomocy. Zaproponujcie, żeby nie używali karty-osłony. Łatwiej wam będzie im doradzać w kwestii gry, jeżeli będziecie widzieć ich kamyki.

## Wariant z magicznymi fontannami

Jak tylko oswoicie się z grą, możecie spróbować wariantu z fontannami ze złotymi symbolami.

W tym wariacie również można zbierać kamienie. Każda fontanna ma swoje zasady i każda z nich może być dobrym lub złym wyborem, w zależności od sytuacji.



Wylosuj 4 kamyki.  
Umieść 2 obok planszy.



Wylosuj 4 kamyki.  
Wybierz 1 kolor i wyłóż obok planszy wszystkie pozostałe kamyki innego koloru.



Wylosuj 4 kamyki.  
Umieść 1 obok planszy.



Wylosuj 4 kamyki.  
Zostaw sobie po 1 z każdego wylosowanego koloru, pozostałe kamyki wyłóż obok planszy.

 **Drogie Dzieci, Drodzy Rodzice,**

Po wesołej rundzie nagle odkrywacie, że część tej gry HABA zaginęła i nigdzie nie można jej znaleźć. Nie ma problemu! Na stronie [www.haba-play.com/ersatzteile](http://www.haba-play.com/ersatzteile) możecie dowiedzieć się, czy ta część jest jeszcze dostępna w sprzedaży.



It's  
playtime!



Art. Nr.: 306482 TL A170024 1/22

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for  
children under 3 years.

**HABA**