

Roundforest

Spielregeln

Ein spannendes Abenteuer
für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren
von Pierrot

Bepackt mit einem großen Rucksack machst du dich auf den Weg hinein in den Roundforest. Dein Ziel: Drei goldene Äpfel zu sammeln, um diese dem Geist des Waldes zu überbringen. Im Gegenzug erhältst du den legendären Smaragdring, der seinem Finder die Macht über den magischen Wald verleiht. Doch so einfach ist die Suche nicht, denn der verwunschene Wald lebt: Wo immer du auch hintrittst, dreht sich der Boden unter deinen Füßen, was deine Orientierung erschwert. Zusätzlich begegnet dir die eine oder andere zwielichtige Gestalt, die dir nicht immer nur wohlgesinnt ist.

Bist du bereit für dieses Abenteuer?
Dann los!

SPIELMATERIAL

32 achteckige Waldteile, davon 4 mit einem Brunnen
4 Rucksäcke mit Platz für Gegenstände, Münzen und goldene Äpfel
4 Spielfiguren
4 Übersichtskarten
8 Kompass-Plättchen
1 schwarzer Beutel
1 blauer Beutel
52 Farb-Chips: 24 blau / 16 gelb / 12 rot
1 Feen-Tafel
12 Charakterkarten
12 Plättchen mit goldenen Äpfeln
12 Charakter-Plättchen
39 Gegenstands-Plättchen
24 Kupfermünzen
12 Silbermünzen
1 Smaragdring-Plättchen
1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, den legendären Smaragdring zu erhalten. Dazu müssen dem Waldgeist 3 goldene Äpfel überbracht werden und alle Schulden bei zwielichtigen Gestalten beglichen sein.

SPIELVORBEREITUNG

- ☺ Vor dem ersten Spiel müssen die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden.
- ☺ Abhängig von der Spieleranzahl werden die Waldteile in zufälliger Reihenfolge offen zu einem Spielfeld, dem Roundforest, aufgelegt (siehe Abbildung Spielaufbau für 3-4 Spieler bzw. für 2 Spieler auf der nächsten Seite).

Beim Aufbau ist zu beachten, dass

- die vier Brunnen genau an den Stellen liegen, wie es in der Abbildung zu sehen ist.
- zwischen den Waldteilen etwas Platz ist, um diese im Spielverlauf ungehindert drehen zu können.
- alle Teile so liegen, dass die Oktagon-Paare waagrecht und senkrecht ausgerichtet sind, und nicht diagonal.

- ☺ Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende Spielfigur und den Rucksack, der in eine Ecke des Waldes gelegt wird. Die Spielfigur wird darauf abgestellt. Außerdem erhält jeder Spieler 2 Kompass-Plättchen sowie 1 Übersichtskarte, die er neben seinem Rucksack bereitlegt.

- ☺ Alle Farb-Chips werden im schwarzen Beutel gemischt und anschließend zufällig in die Mitte der Waldteile – ein Chip pro Teil – gelegt. Die vier Brunnen bleiben frei.
- ☺ Alle Gegenstands-Plättchen kommen in den blauen Beutel. *Hinweis:* Für ein noch anspruchsvolleres Spiel können zuvor alle Plättchen mit einer Silbermünze aussortiert und aus dem Spiel genommen werden.
- ☺ Die Feen-Tafel wird neben den Roundforest gelegt und die Reihen werden mit zufällig gezogenen Gegenstands-Plättchen belegt.
- ☺ Die 12 Charakterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel am Waldrand bereitgelegt. Die 12 Charakter-Plättchen werden offen danebengelegt.
- ☺ Die Kupfer- und Silbermünzen, die goldenen Äpfel und der Smaragdring werden als allgemeiner Vorrat ebenfalls neben dem Wald bereitgelegt.



Spielaufbau für 3-4 Spieler:



SPIELABLAUF

Der Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, darf sich für eine von zwei Aktionen entscheiden:

- a. Spielfigur ziehen, oder
- b. Pausieren und auf dem Waldteil stehen bleiben.

a. Spielfigur ziehen:

In der ersten Runde starten alle Spieler mit ihren Figuren von ihrem Rucksack aus und dürfen auf einen der zwei angrenzenden Waldteile ziehen. Im weiteren Spielverlauf dürfen die Rucksäcke nicht mehr betreten werden. Die achteckigen Symbole – die Oktagon-Paare – auf den Waldteilen zeigen an, wie weit eine Spielfigur waagrecht oder senkrecht ziehen darf. Eine Spielfigur darf maximal zwei Waldteile weit ziehen,

Spielaufbau für 2 Spieler:



aber nicht über den Waldrand hinaus. Die achteckigen Symbole, die innen liegen, beziehen sich auf die direkt angrenzenden Waldteile, die außen liegenden Symbole auf die übernächsten Waldteile in der angezeigten Richtung. Ist ein Symbol weiß gefüllt, darf das entsprechende Waldteil betreten werden. Ist das Symbol leer, also nicht gefüllt, darf die Spielfigur auch nicht auf diesen Waldteil gezogen werden. Liegt das leere Symbol innen, darf der Teil übersprungen werden. Auf jedem Waldteil darf immer nur eine Spielfigur stehen.



Ausnahme: Der Kompass. Die Abgabe eines Kompass-Plättchens erlaubt dem Spieler, auch die Waldteile zu betreten, die auf dem Waldteil, auf dem der Spieler steht, mit einem leeren Symbol gekennzeichnet sind. Der Kompass kommt danach aus dem Spiel. Diese Option steht jedem Spieler nur 2x während des gesamten Spiels zur Verfügung.



b. Pausieren

Der Spieler lässt die Spielfigur an Ort und Stelle stehen. Pausieren muss der Spieler auch dann, wenn er seine Figur in einer Runde aufgrund der durch die Symbole angezeigten Zugregeln nicht von einem Waldteil wegziehen kann.

Danach führt der Spieler folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Waldteil drehen:



Egal ob sich der Spieler für Aktion a) oder b) entschieden hat, muss der Waldteil, auf dem sich die Spielfigur befindet, um 90° gedreht werden. Die Drehrichtung wird durch die beiden Pfeile auf dem Waldteil angegeben. Die neue Ausrichtung der Oktagon-Paare bestimmt nun die möglichen Bewegungen, die **im nächsten Zug** zur Verfügung stehen. **Hat ein Spieler pausiert, endet sein Zug hier und der nächste Spieler ist an der Reihe.**

2. Verlassenen Waldteil belegen

Der Waldteil, von dem der Spieler seine Figur weggezogen hat, muss wieder mit einem zufällig gezogenen Farb-Chip aus dem schwarzen Beutel belegt werden, **sofern der Spieler kein Gegenstands- oder Charakter-Plättchen auf dem Teil zurücklässt.**

3. Aktion ausführen:

Je nachdem, was sich auf dem Waldteil, auf den der Spieler seine Spielfigur gezogen hat, befindet, ergeben sich unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten:

Blauer Farb-Chip – Gegenstand ziehen, dann behalten, tauschen oder ablegen:

Liegt auf dem Waldteil ein blauer Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Der Spieler nimmt den blauen Beutel und zieht daraus einen Gegenstand. Die Spieler können auf ihrer Reise durch den Wald **leichte** und **schwere** Gegenstände sammeln.



Schwere Gegenstände sind dadurch gekennzeichnet, dass der Hintergrund einen orangefarbenen Schein zeigt. Zu den schweren Gegenständen zählen Amboss, Fass, Sattel, Schatzkiste und Stein. Jeder Spieler darf **maximal einen schweren Gegenstand in seinem Rucksack**

aufbewahren. Schwere Gegenstände können auch dafür eingesetzt werden, das Drehen von Waldteilen zu verhindern (siehe *Blockade setzen und entfernen*).

Zu den **leichten Gegenständen** zählen Helm, Hufeisen, Hut, Käse, Kessel, Kreuz, Krug, Löffel, Mörser, Münze, Pilz, Proviantflasche, Schlüssel, Schwert, Stiefel und Zaubersaft.

Ist ein Gegenstand mit einem roten Ausrufezeichen markiert, kann dieser nützlich sein, um von Charakteren gestellte Aufgaben zu erfüllen (siehe *Die Charaktere*).



Hat der Spieler einen Gegenstand gezogen, darf er eine der folgenden drei Optionen wählen:

- Er behält den Gegenstand. Er legt ihn auf einen freien Platz in seinem Rucksack.
- Er kann oder möchte den Gegenstand nicht behalten. Er legt das Gegenstands-Plättchen auf den Waldteil unter seine Spielfigur. Dort bleibt es so lange liegen, bis es von einem Spieler eingesammelt wird.
- Er geht mit der Waldfee einen Tauschhandel ein. Auf der Feen-Tafel liegen drei Reihen mit Gegenständen. Möchte ein Spieler tauschen, muss er das Plättchen, das er gerade gezogen hat, zurück in den blauen Beutel geben und darf sich einen Gegenstand aus einer der 3 Reihen auf der Feen-Tafel aussuchen. Dabei gilt:



Oberste Reihe: Der Spieler muss 2 Kupfermünzen bezahlen.

Mittlere Reihe: Der Spieler muss 1 Kupfermünze bezahlen.

Unterste Reihe: Der Spieler erhält den Gegenstand ohne zusätzliche Kosten.

Gezahlte Münzen kommen zurück in den Vorrat.

Hinweis: Hat ein Spieler keine Kupfermünzen, kann er der Fee auch 1 Silbermünze geben, sie wird sich allerdings das Wechselgeld behalten!

Das getauschte Gegenstands-Plättchen wird im Rucksack verstaut. Danach werden die verbliebenen Gegenstands-Plättchen der entsprechenden Reihe entfernt und neben die Feen-Tafel gelegt. Die Plättchen der oberen Reihen rücken nach unten und die oberste Reihe wird mit neuen Gegenständen aus dem Beutel aufgefüllt. Anschließend kommen die zwei entfernten Gegenstands-Plättchen zurück in den blauen Beutel.

Hinweis: Zeigt ein gezogenes oder getauschtes Plättchen eine Münze, darf es sofort gegen die entsprechende Münze aus dem Vorrat getauscht werden. Das Plättchen kommt anschließend zurück in den blauen Beutel.

Achtung: Im Rucksack haben maximal 3 Gegenstände Platz, davon maximal ein schwerer!






Gelber Farb-Chip – Gegenstand ziehen und auf einen anderen Waldteil legen

Liegt auf dem Waldteil ein gelber Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Dann nimmt der Spieler den blauen Beutel und zieht daraus einen Gegenstand. Der Spieler darf den Gegenstand nicht behalten, sondern muss ihn auf einen beliebigen anderen Waldteil legen, auf dem ein gelber Farb-Chip liegt. Auch dieser gelbe Chip wird neben das Spielfeld gelegt. Der Gegenstand bleibt so lange auf dem Waldteil liegen, bis er von einem Spieler eingesammelt wird. Liegen keine gelben Chips auf Waldteilen, wird der Gegenstand auf einen beliebigen anderen Waldteil mit blauem Chip gelegt. Der blaue Chip kommt zu den anderen farbigen Chips neben das Spielfeld.

Roter Farb-Chip – Charakterkarte ziehen

Liegt auf dem Waldteil ein roter Farb-Chip, wird er neben das Spielfeld gelegt. Der Spieler zieht eine beliebige Charakterkarte verdeckt aus dem Stapel. Es gibt drei unterschiedliche Arten von Charakteren, die durch ein Symbol auf der Karte gekennzeichnet sind:


-  Freundliche Charaktere wie der Schmied, der Wirt und der Bildhauer
-  Feindselige Charaktere wie die Hexe, der Bandit und der Teufel
-  Helfende Charaktere wie der Prinz, das Einhorn, der Händler, der Bettler, der Kobold sowie der Waldgeist



Freundliche und **feindselige Charaktere** stellen Aufgaben, die mit bestimmten Gegenständen (rotes Ausrufezeichen!) und/oder Münzen erfüllt werden können. Der Spieler darf wählen, ob er die obere oder die untere Aufgabe erfüllen möchte. Kann oder will ein Spieler eine Aufgabe nicht sofort erfüllen, legt er die gezogene Charakterkarte offen neben seinem Rucksack ab. Dann sucht er das zur Karte passende Charakter-Plättchen heraus und legt es auf den Waldteil unter seine Spielfigur. So können auch andere Spieler auf den Charakter treffen und die Aufgabe erfüllen.

Achtung: Hat ein Spieler eine Karte mit einem freundlichen oder feindseligen Charakter in seinem Besitz, steht er bei diesem Charakter in der Schuld, da er die ihm gestellte Aufgabe nicht erfüllt hat. Solange ein Spieler in der Schuld eines oder mehrerer Charaktere steht, verwehrt ihm der Waldgeist den Smaragdtring, selbst wenn der Spieler 3 goldene Äpfel gesammelt hat!

Der Spieler hat 3 Möglichkeiten, um seine Schulden zu begleichen:

-  Der Spieler sammelt die zur Aufgabenerfüllung notwendigen Gegenstände bzw. Münzen und zieht im Laufe des Spieles auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen, um sie dem Charakter zu überreichen.

☺ Der Spieler opfert einen goldenen Apfel und kauft sich so von der Schuld frei. Der Apfel kommt zurück in den Vorrat. Kann oder will der Spieler nicht sofort einen goldenen Apfel opfern, aber diese Möglichkeit der Schuldbegleichung zu einem späteren Zeitpunkt nutzen, muss er ebenfalls zuerst auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen ziehen, um dem Charakter den goldenen Apfel übergeben zu können.

☺ Ein **anderer** Spieler sammelt die benötigten Gegenstände bzw. Münzen und erfüllt die Aufgabe. Dazu muss er auch auf den Waldteil mit dem entsprechenden Charakter-Plättchen ziehen, um die Gegenstände bzw. Münzen einzulösen.

Wird die obere der beiden Aufgaben auf einer Karte erfüllt, ist die Schuld beglichen und der Spieler ist frei. Wird die untere Aufgabe erfüllt, bekommt der Spieler zusätzlich einen goldenen Apfel – entweder als Belohnung von freundlichen Charakteren, oder von feindseligen Charakteren, weil sie ausgetrickst wurden.

Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, wird die entsprechende Charakterkarte wieder in den Stapel gemischt und das dazu passende Charakter-Plättchen neben das Spielfeld gelegt. Die zur Aufgabenerfüllung verwendeten Gegenstände kommen zurück in den blauen Beutel, Münzen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Helfende Charaktere bieten bestimmte Fähigkeiten an, aus denen man mitunter auch eine auswählen kann. Möchte ein Spieler die Fähigkeit nutzen, führt er die auf der Karte abgebildete Aktion aus und mischt die Charakterkarte wieder in den Stapel. Braucht ein Spieler die Fähigkeit nicht oder möchte er sie nicht sofort nutzen, legt er die gezogene Charakterkarte offen für alle sichtbar neben der Feen-Tafel ab. Er sucht das entsprechende Charakter-Plättchen heraus und legt es unter seine Spielfigur auf den Waldteil. So können auch andere Spieler auf den Charakter treffen und dessen Fähigkeit in Anspruch nehmen. Alle Spieler müssen dazu zuerst auf den Waldteil mit dem Charakter-Plättchen ziehen. Unter den Helfern befindet sich auch der **Waldgeist** (siehe *Dem Waldgeist begegnen*).

Eine ausführliche Beschreibung der verschiedenen Charaktere steht am Ende der Spielregel.

Erst wenn alle Farb-Chips aus dem Beutel aufgebraucht sind, kommen die neben dem Spielfeld gesammelten Chips wieder zurück in den Beutel.

Magischer Brunnen

Tief im Wald sind 4 magische Brunnen versteckt, die Gegenstände in Münzen, und Münzen in goldene Äpfel verwandeln. Betritt ein Spieler einen Waldteil mit einem Brunnen, darf er **eine** der folgenden Möglichkeiten wählen:



2 beliebige Gegenstände aus seinem Rucksack abgeben und gegen **2 Kupfermünzen** eintauschen, die der Spieler in seinem Rucksack sammelt.

3 Kupfermünzen aus seinem Rucksack abgeben und gegen **1 Silbermünze** eintauschen, die der Spieler in seinem Rucksack sammelt.

1 Silbermünze aus seinem Rucksack abgeben und gegen **1 goldenen Apfel** eintauschen, den der Spieler in seinen Rucksack legt.

Eingetauschte Gegenstände kommen zurück in den blauen Beutel, eingetauschte Münzen zurück in den Vorrat. Es ist nicht erlaubt, Geld beliebig mit Kupfer- oder Silbermünzen aus dem Vorrat zu wechseln.

Nichts tun: Kann oder will der Spieler keinen Tausch durchführen, verzichtet er einfach darauf.

Achtung: Während seines Zuges darf der Spieler nur eine der genannten Aktionen durchführen, und zwar nur dann, wenn er den Waldteil mit Brunnen gerade betreten hat. Ein Tausch darf immer nur wie auf der Übersichtskarte beschrieben durchgeführt werden. Ein Tausch von nur einer Kupfermünze für einen einzelnen Gegenstand oder zwei goldene Äpfel für zwei Silbermünzen ist nicht möglich. Pausiert der Spieler auf einem Waldteil mit Brunnen, dreht er den Teil in seinem nächsten Zug, darf aber keine weitere Aktion durchführen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gegenstands-Plättchen

Zieht ein Spieler auf einen Waldteil, auf dem bereits ein Gegenstand liegt, darf er diesen nehmen und ihn entweder in seinen Rucksack legen, oder gegen einen Gegenstand von der Feen-Tafel wie zuvor beschrieben tauschen. Beides ist nur möglich, wenn genügend Platz im Rucksack ist (maximal 3 Gegenstände, davon maximal ein schwerer!). **Ist im Rucksack kein Platz mehr, darf der Spieler einen Waldteil mit einem Gegenstands-Plättchen nicht betreten!**

Charakter-Plättchen

Liegt auf einem Waldteil ein Charakter-Plättchen, darf dieser Teil nur betreten werden, wenn die Fähigkeit des Charakters in Anspruch genommen wird bzw. die gestellte Aufgabe erfüllt wird. Das muss nicht zwingend der Spieler sein, der ursprünglich das Charakter-Plättchen auf den Waldteil gelegt hat. Erfüllt ein Spieler die Schuld eines Mitspielers, mischt der betroffene Mitspieler die erfüllte Charakterkarte in den Stapel. Er hat Glück gehabt! Er ist die Schuld los, erhält aber keine Belohnung. Diese gebührt dem Spieler, der die Aufgabe erfüllt hat. Das Charakter-Plättchen wird wieder neben den Stapel verdeckter Charakter-Karten gelegt.

Blockade setzen oder entfernen (optional!)

Schwere Gegenstände können eingesetzt werden, um das Drehen von Waldteilen zu verhindern. Dazu wird ein Plättchen mit einem schweren Gegenstand aus dem Rucksack in eine freie Stelle zwischen den Waldteilen gelegt. Alle angrenzenden Waldteile sind blockiert und können so lange nicht gedreht werden, bis der schwere Gegenstand wieder entfernt wird. **Eine Blockade darf pro Zug nur einmal entweder zu Beginn oder am Ende des Zuges gesetzt oder entfernt werden.**



Achtung: Schwere Gegenstände, die auf einem Waldteil liegen, stellen keine Blockade dar und verhindern das Drehen nicht. **Nicht vergessen:** Im Rucksack darf sich immer nur 1 schwerer Gegenstand befinden!

Dem Waldgeist begegnen

Um dem Waldgeist begegnen zu können, muss der Spieler zwei Bedingungen erfüllen: Er darf bei keinem Charakter mehr in der Schuld stehen und er muss 3 goldene Äpfel gesammelt haben. Es gibt fünf Möglichkeiten, um an die begehrten goldenen Äpfel zu gelangen:



- ☛ durch Verwandlung einer Silbermünze im magischen Brunnen
- ☛ von freundlichen Charakteren, als Belohnung für die Erfüllung einer Aufgabe
- ☛ von feindseligen Charakteren, die man austrickst
- ☛ von einem helfenden Charakter, dem Händler

☛ in der **Schatzkiste**: Wer die Gegenstands-Plättchen Schatzkiste und Schlüssel im Rucksack gesammelt hat, darf die Kiste mit dem Schlüssel öffnen, in der sich ein goldener Apfel befindet. Der Spieler erhält diesen aus dem Vorrat. Die beiden Gegenstands-Plättchen kommen zurück in den blauen Beutel, der goldene Apfel wird im Rucksack aufbewahrt.

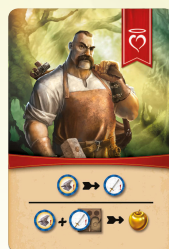
Erfüllt ein Spieler alle Bedingungen, um das Spiel beenden zu können, und das Waldgeist-Plättchen liegt noch nicht aus, ist es Zeit, den Geist des Waldes erscheinen zu lassen. Dazu sucht der Mitspieler links des Spielers, der alle Bedingungen erfüllt, das Waldgeist-Plättchen heraus und legt es auf einen beliebigen Waldteil mit einem roten Farb-Chip. Befindet sich kein roter Chip auf einem Waldteil, darf das Waldgeist-Plättchen auf einen Waldteil mit einem blauen Farb-Chip gelegt werden. Der Farb-Chip wird auf die Seite neben das Spielfeld gelegt.

SPIELEND E

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 3 goldene Äpfel gesammelt hat, bei keinem Charakter mehr in der Schuld steht und auf den Waldteil gezogen ist, auf dem das Waldgeist-Plättchen liegt. Der Spieler erhält vom Waldgeist im Austausch gegen die 3 goldenen Äpfel den Smaragdring und gewinnt das Spiel.

DIE CHARAKTERE

Freundliche Charaktere:



Der Schmied braucht einen **Amboss** (schwerer Gegenstand!), um sein Meisterstück fertig schmieden zu können. Wer ihm einen Amboss gibt, bekommt als Belohnung ein **Schwert**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Schwert mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Schmied einen **Amboss** gibt, **aber schon ein Schwert in seinem Rucksack hat**, erhält stattdessen einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat. Der Amboss kommt zurück in den blauen Beutel.



Der Wirt braucht ein **Bierfass** (schwerer Gegenstand!) für seine durstigen Gäste. Wer ihm ein Bierfass gibt, bekommt als Belohnung einen **Zaubertrank**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Zaubertrank mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Wirt ein **Bierfass** gibt, **aber schon einen Zaubertrank in seinem Rucksack hat**, erhält stattdessen einen

goldenen Apfel aus dem Vorrat. Das Bierfass kommt zurück in den blauen Beutel.



Der Bildhauer braucht einen großen **Stein** (schwerer Gegenstand!), um seine Skulpturen meißeln zu können. Wer ihm einen Stein gibt, bekommt als Belohnung ein **Kreuz**. Der Spieler darf sich das entsprechende Plättchen aus dem blauen Beutel herausuchen. Befindet sich aber kein Kreuz mehr im Beutel, hat der Spieler Pech und erhält nichts. Wer dem Bildhauer einen großen **Stein gibt, aber bereits ein Kreuz in seinem Rucksack**

hat, erhält stattdessen einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat. Der Stein kommt zurück in den blauen Beutel.

Feindselige Charaktere:



Die Hexe fürchtet sich vor dem **Kreuz**. Wer ein Kreuz besitzt, kann es einsetzen, um die Hexe zu vertreiben. Wer allerdings ein **Kreuz und einen Zaubertrank** hat, gibt beides der Hexe. Die Hexe trinkt vom Zaubertrank und fällt sofort in einen tiefen Schlaf. Sie lässt dabei einen **goldenen Apfel** fallen. Beide Gegenstände - Kreuz und Zaubertrank - kommen zurück in den blauen Beutel und der Spieler darf sich einen goldenen Apfel aus dem Vorrat nehmen.



Der **Bandit** verlangt als Schutzgeld **zwei Kupfermünzen**. Wer ihm diese gibt, vertreibt diesen mislaunigen Gesellen. Wer ihm zu den **zwei Kupfermünzen** noch zusätzlich ein **Schwert** gibt, hat den Banditen ausgetrickst und schlägt ihn so überraschend in die Flucht, dass er vor Schreck einen goldenen Apfel verliert. Die Kupfermünzen kommen zurück in den Vorrat und das Schwert in den blauen Beutel. Den **goldenen Apfel** darf sich der Spieler aus dem Vorrat nehmen.



Der **Teufel** bietet dem Spieler einen Handel an: Eine **Silbermünze** für des Spielers Seele. Wer ihm also eine Silbermünze gibt, vertreibt den unliebsamen Wegbegleiter und rettet seine Seele. Wer ihm zur **Silbermünze** zusätzlich noch ein **Kreuz** gibt, hat den Teufel ausgetrickst und wird ihn ein für alle Mal los. Zusätzlich gibt's einen **goldenen Apfel** aus dem Vorrat.

Helfende Charaktere



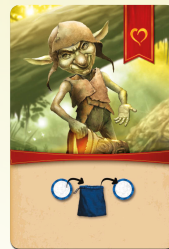
Der **Prinz** belohnt den Mut des Spielers, der auf ihn trifft. Der Spieler darf drei Gegenstände aus dem blauen Beutel ziehen, sich einen davon aussuchen und diesen in seinem Rucksack ablegen. Die anderen beiden Gegenstände kommen zurück in den Beutel. Diese Fähigkeit darf nur dann eingesetzt werden, wenn noch genügend Platz im Rucksack ist.



Das **Einhorn** findet mühelos den Weg durch den Roundforest und bringt den Spieler ganz schnell zum gewünschten Ort. Der Spieler darf seine Spielfigur auf einen **beliebigen freien Waldteil setzen** und dreht anschließend den Teil um 90°. Damit endet sein Zug. Wenn der Spieler aber einen Sattel im Rucksack gesammelt hat, darf er zusätzlich die Aktion ausführen, die auf diesem Waldteil durch einen Chip oder ein Plättchen angegeben ist. Das Plättchen mit dem Sattel kommt zurück in den blauen Beutel.



Der **Händler** bietet ein verlockendes Geschäft an: Er kauft dem Spieler **bis zu 3 Gegenstände** für **jeweils eine Kupfermünze** ab. Die Gegenstands-Plättchen kommen in den blauen Beutel, die Kupfermünzen in den Rucksack. Als weitere Option macht der Händler das einmalige Angebot, dem Spieler einen **goldenen Apfel** für eine Silbermünze zu verkaufen. Den Apfel darf sich der Spieler aus dem Vorrat nehmen und in seinen Rucksack legen, die Silbermünze kommt in den Münz-Vorrat. Der Spieler darf eines der beiden Angebote wählen, aber niemals beide gleichzeitig Anspruch nehmen! *Hinweis:* Der Händler ist keine Bank und tauscht keine Kupfermünzen gegen Silber!



Der **Kobold** findet für den Spieler das Objekt seines Begehrens. Der Spieler darf aus dem blauen Beutel **einen Gegenstand seiner Wahl** herausuchen und gegen einen Gegenstand aus seinem Rucksack tauschen. Münz-Plättchen gibt der Kobold allerdings nicht her! Es ist zu beachten, dass sich auch hier nach dem Tausch nur **ein** schwerer Gegenstand im Rucksack befinden darf.



Der **Bettler** kommt viel herum und kennt alle und jeden. Für eine **Kupfermünze** führt er den Spieler zu einem Charakter seiner Wahl. Dazu darf der Spieler eine **beliebige Charakterkarte** aus dem Stapel herausuchen und mischt die Karte mit dem Bettler wieder verdeckt in den Stapel. Hat sich der Spieler für einen Helfer entschieden, darf die Fähigkeit des Charakters sofort genutzt werden. Hat er sich für einen freundlichen oder feindseligen Charakter entschieden, darf die Schuld sofort beglichen werden.

Ansonsten wird wie zuvor beschrieben vorgegangen.



Der **Waldgeist** besitzt den legendären Smaragdring. Wer bei keinem Charakter mehr in der Schuld steht und dem Waldgeist 3 goldene Äpfel bringt, erhält den wertvollen Ring und gewinnt das Spiel.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn Sie zu „Roundforest“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien, Austria oder an info@piatnik.com



Du findest uns auf [facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

F

Roundforest

Rule

Une aventure passionnante!
De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans
Auteur: Pierrot

Pars à l'aventure dans la Forêt Ronde. Ton but: récolter trois pommes d'or pour les remettre à l'esprit de la forêt. En échange, tu recevras l'anneau d'émeraude légendaire qui confère à son porteur le pouvoir de la forêt. La quête n'est pas simple car la forêt enchantée est vivante : où que tu ailles, le sol se déplace sous tes pieds et complique tes mouvements. Tu rencontreras d'étranges créatures, qui ne sont pas toujours bien intentionnées, qui te demanderont quelques offrandes pour t'aider dans ta quête...

Es-tu prêt pour l'aventure?
Alors c'est parti!



Jeu Piatnik: 664496
© Piatnik, 2020 • Imprimé en Autriche
EB20/21-0432 PO016235



piatnik.com

MATÉRIEL DE JEU

32 tuiles-forêts octogonales, dont 4 comportant un puit.
4 tuiles-sacs à dos avec leur emplacement pour les objets, les pièces de monnaie et les pommes d'or
4 pions
4 cartes-guides
8 jetons-boussoles
1 sac noir
1 sac bleu
52 puces colorés : 24 bleues / 12 rouges / 16 jaunes
1 plateau-fée
12 cartes-personnages
12 jetons-pommes d'or
12 jetons-personnages
39 jetons-objets
24 pièces en cuivre
12 pièces en argent
1 jeton-anneau d'émeraude
1 règle du jeu

BUT DU JEU

Sois le premier à apporter 3 pommes d'or à l'esprit de la forêt, en t'étant acquitté de toutes tes dettes envers les créatures.

PRÉPARATION DU JEU

- Avant la première partie, détache soigneusement toutes les pièces du carton.
- Selon le nombre de joueurs, dispose les tuiles-forêts sur la table comme indiqué sur le schéma, elles représentent la forêt ronde (cf. préparation de jeu pour 3 à 4 joueurs et celle pour 2 joueurs).

Lors de la préparation, il faut s'assurer que :

- les 4 puits sont aux places indiquées sur le schéma
 - il y a assez de place entre les tuiles-forêts pour les déplacer librement
 - les tuiles sont placées de sorte que les paires d'octogones sur les tuiles soient alignées horizontalement et verticalement, non en diagonale.
- Chaque joueur choisit une couleur, place le sac à dos correspondant dans un coin de la forêt, et pose dessus le pion de sa couleur. Chaque joueur reçoit aussi 2 jetons-boussoles et 1 carte-guide qu'il place à côté de son sac.

- Mélange toutes les puces de couleur dans le sac noir et dépose les ensuite au hasard au milieu des tuiles-forêts (1 puce par tuile). Les 4 puits restent libres.
- Mets tous les jetons-objets dans le sac bleu. Remarque : pour un jeu plus difficile, tu peux trier tous les jetons comportant une pièce d'argent et les retirer de la partie.
- Place le plateau-fée à côté de la Forêt Ronde et remplis ses emplacements de jetons-objets tirés au hasard du sac bleu.
- Mélange les 12 cartes-personnages et forme une pioche face cachée à la lisière du bois. Place à côté les jetons-personnages face visible.
- Les pièces de cuivre et d'argent, les pommes d'or et l'anneau d'émeraude sont regroupés ensemble à côté de la forêt.



Préparation de jeu pour 3 ou 4 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

On désigne le joueur qui commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La règle décrit ici le déroulement de ton tour de jeu

Lorsque c'est à ton tour, tu peux décider de réaliser l'une des deux actions suivantes :

- a. Déplacer ton pion, ou bien
- b. Faire une pause et rester sur la tuile-forêt.

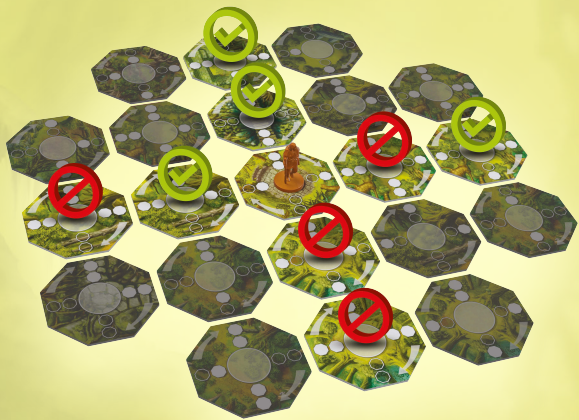
a. Déplacer ton pion

Lors du premier tour, tous les joueurs commencent avec leur pion au niveau de leur sac à dos et peuvent les déplacer sur l'une des deux tuiles de la forêt qui bordent leur position. Dans la suite du jeu, on ne pourra plus revenir sur l'emplacement du sac.

Préparation du jeu pour 2 joueurs



Sur chaque tuile-forêt il y a huit symboles en forme d'octogone, regroupés en paire dans chacune des 4 directions. Ils indiquent la distance que ton pion peut parcourir dans cette direction. Tu ne peux déplacer ton pion que de deux tuiles au maximum et pas au-delà de la limite de la forêt. Le symbole intérieur correspond à la tuile voisine à celle où ton pion se trouve et le symbole extérieur à celle qui suit cette tuile dans la même direction. Si un symbole est en blanc, tu peux aller sur la tuile correspondante. Si le symbole est vide (pas blanc), tu ne peux pas déplacer ton pion sur cette tuile. Si le symbole intérieur est vide, la tuile correspondante peut être sautée. Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chaque tuile.



Exception : La boussole. En échange d'un jeton-boussole, tu pourras déplacer ton pion sur une tuile correspondant à un symbole vide. Retire ensuite la boussole du jeu. Tu n'as cette possibilité que 2 fois durant la partie.



b. Faire une pause

Laisse ton pion là où il se trouve. Un joueur doit également faire une pause lorsque, durant le tour, son pion se trouve sur une tuile dont il ne peut pas partir.

Ensuite, réalise les étapes suivantes:

1. Tourner la tuile-forêt



Que tu aies réalisé l'action **a.** ou l'action **b.**, tu dois tourner la tuile sur laquelle ton pion se trouve de 90°. Les deux flèches présentes sur la tuile donnent la direction dans laquelle elle doit être tournée. Les nouvelles directions des paires d'octogones indiquent ainsi les déplacements possibles pour le prochain tour. **Si tu as décidé de faire une pause, ton tour se termine ici et c'est au tour du joueur suivant.**

2. Garnir la tuile que tu viens de quitter

Tire au hasard une puce de couleur du sac noir et place-la sur la tuile que ton pion vient de quitter, à moins qu'il n'y ait déjà un jeton-objet ou personnage.

3. Exécuter une action

En fonction de ce qui se trouve sur la tuile sur laquelle ton pion est arrivé, tu as les possibilités suivantes:

Puce bleue : tirer un objet puis le garder, l'échanger ou le laisser :

S'il y a une puce bleue sur ta tuile, place-la à côté de la zone de jeu. Prends le sac bleu et tire un objet.

Durant ton voyage dans la forêt, tu peux collecter des objets **légers** et des objets **lourds**.



Les objets lourds se reconnaissent car leur dos est orange. Parmi les objets lourds, on compte l'enclume, le tonneau, la selle, le coffre au trésor et la pierre. Chaque joueur peut porter **un objet lourd au maximum dans son sac à dos**. Les objets lourds

peuvent également être posés pour empêcher que la tuile-forêt puisse être tournée (cf. *blocage et enlèvement*)

On compte parmi les **objets légers** le casque, le fer à cheval, le chapeau, le fromage, la bouilloire, la croix, la cruche, la cuillère, le mortier, la pièce de monnaie, le champignon, la bouteille, la clé, l'épée, les bottes et la potion magique.

Lorsqu'un objet est marqué d'un point d'exclamation rouge, c'est qu'il pourra t'être utile lorsqu'il te faudra remplir une mission donnée par un personnage (cf. *Les Personnages*)

Une fois que tu as pioché un objet, choisis l'une de ces 3 options:

- Tu gardes l'objet. Place-le sur un espace vide dans ton sac.
- Tu peux ne pas garder l'objet. Place le jeton-objet sous ton pion, sur la tuile-forêt. L'objet reste sur cette tuile jusqu'à ce qu'un autre joueur le ramasse.
- Tu fais du troc avec la fée des bois. Sur le tableau des fées se trouvent trois rangées d'objets. Pour pouvoir échanger, remplace le jeton-objet que tu viens de piocher dans le sac bleu et prends un objet sur une des trois rangées du plateau. La rangée sur laquelle tu prends l'objet détermine combien de pièces de cuivre tu dois donner à la fée pour cet échange :



sur la rangée inférieure, tu reçois l'objet sans dépense supplémentaire ;
sur la rangée du milieu tu dois dépenser une pièce de cuivre ;
sur la rangée supérieure tu dois dépenser deux pièces de cuivre.

Les pièces dépensées retournent dans le stock.

Remarque : si tu n'as pas de pièce de cuivre, donne à la fée une pièce d'argent mais elle ne te rend pas la monnaie!

Place ensuite le jeton-objet que tu as échangé dans ton sac. Retire ensuite les jetons-objets restants de la rangée utilisée et place-les à côté du plateau-fée. Les objets des rangs supérieurs prennent leurs places et de nouveaux objets sont piochés du sac pour compléter le rang du haut. Les jetons-objets mis de côté retournent ensuite dans le sac bleu.

Remarque : Si l'un des jetons indique une pièce de monnaie, tu peux tout de suite le remplacer par une pièce de monnaie correspondante du stock. Remets ensuite le jeton dans le sac bleu.

Attention : tu n'as la place que pour seulement 3 objets dans ton sac, dont 1 objet lourd au maximum!



Puce jaune : tirer un objet et le placer sur une autre tuile

S'il y a une puce jaune sur ta tuile, place-la à côté de la zone de jeu. Prends ensuite le sac bleu et tire un objet. Tu ne peux pas garder l'objet, mais au contraire le placer sur la tuile de ton choix où se trouve une autre puce jaune. Retire cette puce jaune de la zone de jeu. L'objet reste sur la tuile jusqu'à ce qu'un joueur décide de le ramasser. S'il n'y a aucune puce jaune sur les tuiles-forêts, place l'objet sur la tuile-forêt comportant une puce bleue de ton choix. La puce bleue rejoint les autres puces de couleur, à côté de la zone de jeu.

Puce rouge : tirer une carte-personnage

S'il y a une puce rouge sur ta tuile, pose-la à côté de la zone de jeu. Tire au hasard une carte-personnage face cachée de la pioche. Il existe trois types différents de personnages qui sont indiqués par un symbole présent sur la carte :

- ♥ les personnages amicaux comme le forgeron, l'aubergiste ou le sculpteur
- ♠ les personnages hostiles comme la sorcière, le bandit ou le démon
- ♥ les personnages altruistes comme le prince, la licorne, le marchand ambulancier, le mendiant, le lutin ou bien l'esprit de la forêt.



Les personnages amicaux et hostiles donnent des missions à accomplir que tu peux normalement remplir avec des objets (marqués d'un point d'exclamation rouge) et/ou des pièces de monnaie. Tu peux choisir entre la mission du haut ou du bas. Si cependant tu ne réussis pas à valider ta mission ou que tu ne souhaites pas la faire, place la carte-personnage que tu as tirée à côté de ton sac à dos. Cherche ensuite le jeton-personnage correspondant et place-le sur la tuile-forêt, sous ton pion. Ainsi, les autres joueurs pourront rencontrer le personnage et accomplir la mission à ta place.

Attention : Si un joueur a une carte de personnage amical ou hostile en sa possession, il a une dette envers ce personnage car il n'a pas rempli la mission que ce personnage lui a confiée. Tant qu'un joueur a des dettes envers un ou plusieurs personnages, l'esprit de la forêt ne lui donnera pas l'anneau d'émeraude même si le joueur a récolté 3 pommes d'or.

Tu as 3 possibilités pour t'acquitter de ta dette:

- 🍏 Pour valider ta mission, tu collectes les objets ou les pièces nécessaires, et tu retournes jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour les lui remettre (tu peux décider à quel moment y retourner et ainsi choisir quelle mission tu veux accomplir).

🍷 Tu sacrifies une pomme d'or et te libères ainsi de ta dette. Remets la pomme dans le stock. Si tu ne peux ou ne veux pas sacrifier tout de suite une pomme d'or mais te laisser la possibilité de te racheter plus tard dans le jeu, tu devras alors retourner jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour lui donner.

🍷 Un autre joueur collecte les objets ou les pièces nécessaires et valide la mission. Pour cela, il doit faire avancer son pion jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour lui remettre les objets ou les pièces.

Si la mission du haut d'une carte-personnage est accomplie, ta dette est levée et tu es libre. Si la mission du bas de la carte est accomplie, tu reçois alors une pomme d'or — soit comme récompense d'un personnage amical, soit car tu as réussi à tromper un personnage hostile.

Dès qu'une mission est accomplie, la carte-personnage qui lui correspond retourne dans la pioche (mélangée de nouveau) et le jeton personnage associé rejoint le côté de la zone de jeu. Les objets utilisés pour valider la mission retournent également dans le sac bleu et les pièces dans le stock général.

Les **personnages altruistes** offrent certaines capacités auxquelles on peut faire appel. Si tu souhaites les utiliser, réalise celle qui est indiquée sur la carte-personnage puis mélange de nouveau cette dernière avec la pioche. Si tu n'as pas besoin de la capacité ou si tu ne souhaites pas l'utiliser, place la carte-personnage que tu as tirée face visible à côté du tableau des fées. Cherche ensuite le jeton-personnage correspondant et place-le sous ton pion sur la tuile-forêt où tu te trouves. Ainsi, les autres joueurs pourront rencontrer le personnage et faire appel à sa capacité. Tous les joueurs devront tout d'abord atteindre le jeton-personnage en faisant avancer leur pion sur la tuile-forêt où il est. Parmi les personnages altruistes, il y a *l'esprit de la forêt*. (cf. *Rencontrer l'esprit de la forêt*)

Une description précise de chaque personnage se trouve à la fin de la règle.

Une fois que toutes les puces de couleur ont été piochées du sac, remets toutes celles mises de côté dedans.

Les puits magiques

4 puits magiques sont cachés dans les profondeurs de la forêt, servant à changer les objets en pièces et les pièces en pommes d'or. Si tu tombes sur une tuile avec un puit, tu as le choix entre les possibilités suivantes:



Donner **2 objets de ton choix** de ton sac à dos et les échanger contre **2 pièces de cuivre** que tu places dans ton sac.

Donner **3 pièces de cuivre** de ton sac à dos et les échanger contre **1 pièce d'argent** que tu places dans ton sac.

Donner **1 pièce d'argent** de ton sac à dos et l'échanger contre **1 pomme d'or** que tu places dans ton sac.

Les objets échangés retournent dans le sac bleu et les pièces échangées retournent dans le stock. Il n'est pas possible d'échanger les pièces d'argent ou de cuivre directement depuis le stock, il faut être sur un puit et suivre les règles d'échange décrites.

Ne rien faire: si tu ne peux ou ne veux rien échanger, renonces-y simplement.

Attention : **Durant ton tour, tu ne peux réaliser qu'une seule des actions proposées et seulement quand tu arrives sur une tuile avec un puit. Un échange doit se dérouler exactement comme décrit sur la carte-guide. Tu ne peux par exemple pas récupérer une pièce de cuivre pour un objet, ni deux pommes d'or pour deux pièces d'argent. Si tu fais une pause sur une tuile-puit, lors du tour suivant tu fais tourner la tuile mais tu ne peux pas faire un nouvel échange, et c'est ensuite au tour du joueur suivant (pour pouvoir refaire un échange sur ce puit, tu dois quitter cette tuile et y revenir).**

Les jetons-objets

Lorsque tu atteins une tuile sur laquelle se trouve déjà un objet, tu peux le prendre et le placer dans ton sac ou bien l'échanger avec un objet du plateau-fée, comme décrit auparavant. Ces deux choix sont possibles seulement si tu as assez de place dans ton sac à dos (maximum 3 objets, dont maximum 1 lourd !). Si tu n'as plus de place dans ton sac, tu ne peux réaliser aucune de ces actions, le jeton-objet reste sur la tuile et c'est au tour du joueur suivant.

Les jetons-personnages

Lorsqu'il y a un jeton-personnage sur une tuile, tu ne peux aller dessus que pour solliciter la capacité du personnage ou bien accomplir la mission. Cela ne dépend pas du joueur qui a déposé le jeton-personnage sur la tuile. Si un joueur rachète la dette d'un adversaire, cet adversaire mélange la carte-personnage en question dans la pioche. Il a eu de la chance ! Il est libéré de sa dette, mais ne reçoit aucune récompense. Cette dernière est offerte au joueur qui a accompli la mission. Le jeton-personnage retourne alors à côté de la pioche de cartes-personnages.

Blocage et enlèvement (optionnel!)

Tu peux déposer des objets lourds pour empêcher les tuiles-forêts de tourner. Pour cela, dépose un objet lourd de ton sac dans un espace libre entre les tuiles-forêts. Toutes les tuiles-forêts voisines de cet objet sont ainsi bloquées et ne peuvent pas être tournées jusqu'à ce que l'objet lourd soit enlevé. **Tu peux une seule fois par tour soit déposer soit enlever un objet lourd, soit au début soit à la fin du tour, et uniquement à côté de la tuile-forêt où tu te trouves.**



Attention: les objets lourds qui sont sur une tuile-forêt ne sont pas des blocages et n'empêchent pas la tuile de tourner. A ne pas oublier: on ne peut avoir qu'1 seul objet lourd dans son sac à dos!

Rencontrer l'esprit de la forêt

Pour pouvoir rencontrer l'esprit de la forêt, tu dois t'être acquitté de toutes tes dettes auprès des personnages et tu dois avoir récolté 3 pommes d'or. Il y a 4 possibilités pour parvenir aux pommes d'or si convoitées:

🍷 En échangeant une pièce d'argent dans un puits magique (cf. *Les puits magiques*)

🍷 En récompense après avoir validé une mission auprès d'un personnage amical (cf. *Les puces rouges — tirer une carte-personnage*).

🍷 En leurrant les personnages hostiles (cf. *Les puces rouges — tirer une carte-personnage*)

🍷 En associant le **coffre au trésor** et la **clé**. Si tu parviens à collecter les jetons-objets du coffre au trésor et de la clé

dans ton sac, tu peux ouvrir le coffre avec la clé et y trouver une pomme d'or. Prends la pomme du stock et place-la dans ton sac, et remplace les deux jetons-objets dans le sac bleu.

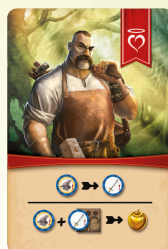
Si tu réunis toutes les conditions pour terminer le jeu mais que le jeton de l'esprit de la forêt n'est pas en jeu, il faut lui laisser le temps d'apparaître. Pour cela, le joueur à ta gauche cherche le jeton de l'esprit de la forêt et le place où il le souhaite sur une tuile-forêt où se trouve une puce rouge. S'il n'y a pas de puce rouge en jeu, il le place alors sur une tuile où se trouve une puce bleue. La puce est mise de côté hors de la zone de jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a récolté 3 pommes d'or, qu'il s'est acquitté de toutes les dettes envers les personnages et qu'il a atteint la tuile où se trouve le jeton de l'esprit de la forêt. En échange des 3 pommes d'or, l'esprit lui remet l'anneau d'émeraude légendaire et le joueur gagne la partie.

LES PERSONNAGES

Les personnages amicaux :



Le forgeron a besoin de son **enclume** (un objet lourd !) pour finir de forger son chef-d'œuvre. Celui qui lui donne une enclume reçoit en récompense une **épée**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte une **enclume** au forgeron **mais qui a déjà une épée dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. L'enclume retourne dans le sac bleu.



L'aubergiste a besoin d'un **tonneau de bière** (un objet lourd !) pour ses hôtes assoiffés. Celui qui lui donne un tonneau reçoit en récompense une **potion magique**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte un **tonneau** à l'aubergiste **mais qui a déjà une potion magique dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. Le tonneau retourne dans le sac bleu.



Le sculpteur a besoin de la **Pierre** (un objet lourd !) pour travailler ses sculptures. Celui qui lui donne la pierre reçoit en récompense une **croix**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte de la **Pierre** au sculpteur **mais qui a déjà une croix dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. La pierre retourne dans le sac bleu.

Les personnages hostiles :



La **sorcière** redoute la **croix**. Celui qui possède une croix peut s'en servir pour vaincre la sorcière. Celui qui, en outre, possède une **croix** et une **potion magique** peut leurrer la sorcière et cela la surprend tant dans sa fuite que, de terreur, elle laisse tomber une **pomme d'or**. Les deux objets — la croix et la potion magique — retournent dans le sac bleu et le joueur peut prendre une pomme d'or du stock.



Le **bandit** demande **deux pièces de cuivre** comme rançon. Celui qui lui donne chasse ainsi ce gaillard aux mauvaises intentions. Celui qui, en plus des **deux pièces de cuivre** est en possession d'une **épée** a trompé le bandit et cela le surprend tant dans sa fuite que, de terreur, il perd une **pomme d'or**. Les pièces de cuivre retournent dans le stock et l'épée dans le sac bleu. Le joueur peut prendre une pomme d'or du stock.



Le **démon** propose au joueur un marché : une **pièce d'argent** contre son âme. Celui qui lui donne alors une pièce d'argent chasse ce trompeur maudit et retrouve son âme. Celui qui a, en plus de la **pièce d'argent** une **croix** a leurré le démon et s'en libère pour toujours. Il peut alors prendre une pomme d'or du stock.

Les personnages altruistes :



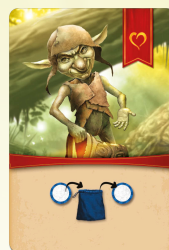
Le **prince** récompense le courage du joueur qu'il rencontre. Ce dernier peut tirer trois objets du sac bleu, en choisir un et le placer dans son sac à dos. Les deux autres objets retournent dans le sac bleu. Cette capacité ne peut être utilisée que si le joueur a assez de place dans son sac.



La **licorne** retrouve sans peine son chemin à travers la forêt et amène le joueur bien plus vite au lieu qu'il souhaite. Le joueur peut ainsi placer son pion sur la **tuile de son choix** et la tourner de 90°. Son tour prend alors fin. Si le joueur possède une **selle** dans son sac, il peut alors poursuivre son tour en réalisant une action sur cette tuile grâce au jeton qui s'y trouve. Le jeton de la selle retourne dans le sac bleu.



Le **marchand ambulant** propose une boutique attrayante : il achète au joueur **jusqu'à 3 objets** en échange d'une **pièce de cuivre** chacun. Les jetons-objets retournent dans le sac bleu et les pièces de cuivre dans le sac à dos. Comme autre option, le marchand ambulant fait une offre unique au joueur : lui vendre une **pomme d'or** pour une pièce d'argent. Le joueur peut prendre la pomme du stock et la placer dans son sac à dos et la pièce d'argent retourne dans le stock de pièces. Le joueur peut choisir entre ces deux options mais il ne peut pas réaliser les deux! *Remarque : le marchand ambulant n'est pas une banque et n'échange pas les pièces de bronze contre des pièces d'argent !*



Le **lutin** trouve l'objet que le joueur souhaite avoir. Ce dernier peut choisir l'**objet de son choix** dans le sac bleu et l'échanger avec un objet de sa possession. Le lutin ne rapporte cependant pas de jetons-pièces ! Il faut faire attention à ce que, après cet échange, il n'y ait qu'un objet lourd dans le sac à dos.



Le **mendiant** voyage beaucoup et connaît tout un chacun. Pour une **pièce de cuivre**, il guide le joueur au personnage de son choix. Pour cela, le joueur cherche une **carte-personnage de son choix** de la pioche et mélange la carte du mendiant de nouveau avec la pioche face cachée. Si le joueur s'est décidé sur un personnage altruiste, la capacité de ce personnage peut être utilisée tout de suite. S'il s'est décidé sur un personnage amical ou hostile, la dette peut être réglée tout de suite. Sinon, le tour continue comme décrit précédemment.



L'**esprit de la forêt** possède l'anneau d'émeraude légendaire. Celui qui n'a plus de dette envers les personnages et qui apporte 3 pommes d'or à l'esprit de la forêt reçoit le puissant anneau et gagne la partie.

importé par Wilson Jeux (PMWD SARL)
97 avenue Emile Zola, 75015 Paris
e-mail : contact@wilsonjeux.fr



suivez-nous sur les réseaux sociaux !
www.facebook.com/PiatnikJeux

Attention ! Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Risques d'étouffement. Conserver la notice pour référence future.

Roundforest

Játékszabály

Egy izgalmas kaland
2 – 4 játékos részére, 8 éves kortól
Szerző: Pierrot

Egy tarisznyával a vállatokon indultok útnak a hírhedt Kerekerdőbe. Az a célotok, hogy összegyűjtsetek három aranyalmát és átadjátok az Erdő Szellemének.

Cserébe megkapjátok tőle a legendás smaragdgyűrűt, ami hatalmat ad a varázslatos erdő felett. A Kerekerdő bűvös hely, ahol különös tárgyak hevernek szanaszét. Bárhová léptek, megmozdul veletek a föld és ezért nehéz lesz tájékozódni. A Kerekerdőben találkozni fogtok néhány segítő baráttal, vagy olyanokkal, akik tőletek várnak segítséget, esetleg kétes alakokkal, akik nincsenek mindig jóindulattal irányotokban.

Készen álltok a kalandra?
Akkor indulás!

Piatnik termékkód: 664496

© Piatnik, 2020 • Printed in Austria

EB20/21-0432 PO016235



piatnik.hu

A JÁTÉK TARTALMA

32 nyolcszögletű erdőlapka, benne 4 csodakút lapka
4 tarisznya (a tárgyak, érmék és aranyalmák tárolására)
4 vándor figura
4 áttekintőkártya
8 iránytűkorong
1 fekete zsák
1 kék zsák
52 színes korong: 24 kék / 12 piros / 16 sárga
1 tündértábla (a cserélhető, megvásárolható tárgyakhoz)
12 mesehős kártya
12 aranyalma korong
12 mesehős korong
39 tárgyorong
24 rézgaras
12 ezüstpézn
1 smaragdgyűrű korong
1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy egymást megelőzve megszerezzétek a legendás smaragdgyűrűt. Ehhez össze kell gyűjtenetek 3 aranyalmát, majd el kell mennetek az Erdő Szelleméhez, akinek átadjátok az almákat - ha egy mesehősnek sem tartoztok semmivel - és cserébe a 3 aranyalmáért megkapjátok a smaragdgyűrűt.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- ☺ Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a karton alkatrészeket a kartontáblákból.
- ☺ A játékosok számától függően építsétek fel az erdőlapkákból a Kerekerdőt. Az erdőlapkákat véletlenszerű sorrendben, felfelé fordítva tegyétek egymás mellé az ábra szerinti alakzatban (lásd az ábrákat 3-4 illetve 2 játékos esetén).

A kerekerdő felépítésénél vegyétek figyelembe a következőket:

- A csodakutaknak fix helyük van. Ezeket pontosan azokra a helyekre tegyétek, ahol az ábrán látjátok.
 - Legyen egy kis hely az erdőlapkák között, hogy azokat szabadon elforgathassátok a játék során.
 - Az összes erdőlapkát úgy kell lefektetnetek, hogy a nyolcszög alakú erdőlapkák vízszintesen és függőlegesen legyenek egymáshoz igazítva, és ne átlósan.
- ☺ Válasszatok egy színt, és vegyétek el a színetekben a vándorfigurát, és a tarisznját. A tarisznjátokat fektessétek a Kerekerdő egyik

szabad sarkához, majd állítsátok rá a vándorotokat. Ezen felül vegyetek el 2 iránytűkorongot valamint 1 áttekintőkártyát, és ezeket tegyétek a tarisznjátok mellé.

- ☺ Szórjátok be az összes színes korongot a fekete zsákba, keverjétek meg, majd véletlenszerűen kihúzza helyeztetek el egy-egy színes korongot minden erdőlapka közepén. A négy csodakút maradjon szabadon.
- ☺ Az összes tárgyorongot tegyék a kék zsákba. *Megjegyzés:* A még nagyobb kihívást jelentő játékhoz válogassátok ki és tegyék ki a játékból az összes ezüstpézn korongot.
- ☺ A tündértáblát helyeztetek a Kerekerdő mellé és töltsétek fel az összes helyet a kék zsákból véletlenszerűen kihúzott tárgyorongokkal, amiket képpel felfelé fordítva fektessetek a tündértáblára.
- ☺ A 12 mesehős kártyát keverjétek meg és képpel lefelé rakjátok az erdő szélére, majd tegyék mellé a 12 mesehős korongot.
- ☺ A rézgarasokat és az ezüstpénzeket valamint az aranyalma korongokat és a smaragdgyűrű korongot tegyék egy közös készletbe az erdő mellé.



Az erdő felállítása 3-4 játékos esetén:



Az erdő felállítása 2 játékos esetén:



A JÁTÉK MENETE

Válasszatok egy kezdőjátékost. Az ő lépését követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.

Figyelem: Ettől a ponttól a soron lévő játékosra vonatkozó szabályokat, az ő lehetőségeit, lépéseit olvashatjátok!

A játékos a következő két akció közül választ egyet:

- Lép a vándorral.
- Helyben marad, azaz „dobbant”.

a. Lép a vándorral

Az első fordulóban a vándora a tarisznya tábláján áll, tehát az a kiindulópontja, ahonnan a közvetlenül elérhető két erdőlapka közül az egyikre léphet. A tarisznyájára a játék további menetében már nem léphet vissza.

Az erdőlapkákon látható nyolcszögletű szimbólumok jelzik, hogy mennyit tud lépni vízszintesen vagy függőlegesen. A vándorával legfeljebb két erdőlapkán keresztül mozoghat, és nem léphet ki a kerekerdő határain. Az erdőlapkák közepéhez közelebb lévő belső szimbólumok az érintett lapkával közvetlenül szomszédos erdőlapkákat jelölik, a lapka széleihez közelebb lévő külső szimbólumok pedig az adott lapkától két lapka távolságra fekvő erdőlapkákat jelölik. Ha egy szimbólum fehér, akkor ráléphet az adott szimbólummal jelölt erdőlapkára. Ha a szimbólum üres, vagyis nincs fehérrel kitöltve, akkor az adott szimbólummal jelzett erdőlapkára nem léphet rá. Abban az esetben, amikor az üres szimbólum belül van, akkor az azzal jelzett erdőlapkát át kell ugrania. Minden egyes erdőlapkán egyszerre csak 1 vándor állhat.



Választási lehetőség: Az iránytű. A játékos a lépése megkezdése előtt dönthet úgy, hogy bead egy iránytűkorongot azért, hogy átlépjen egy olyan erdőlapkára, amelyikre amúgy nem léphetne, mert üres szimbólummal van jelölve azon az erdőlapkán, amelyiken áll. A beadott iránytűt ki kell tenni a játékból. Ezzel a lehetőséggel maximum kétszer élhet a játék során.



b. Helyben marad „dobbant”

A játékos dönthet úgy, hogy helyben marad, azaz dobant egyet. Illetve helyben kell maradnia, azaz dobantania kell akkor, amikor nem tud ellépni a szabályok betartásával arról az erdőlapkáról, amin áll.

Ezután a játékos egymás után megcsinálja a következő lépéseket:

1. Elfordítja az erdőlapkát



Függetlenül attól, hogy a játékos az a) vagy b) akció mellett döntött, 90°-kal elforgatja azt az erdőlapkát, amelyiken a vándora áll. A forgás irányát az erdőlapkán két nyíl jelzi. A nyolcszögletű párok új elrendeződése meghatározza a **következő fordulóban** lehetséges mozgásokat, azaz az elérhető erdőlapkákat. **Ha a játékos dobantott, akkor az ő köre itt véget is ért, és a következő játékos kezdi meg a körét.**

2. Feltölti az erdőlapkát

A játékos húz a fekete vászonzsákból egy korongot, és ráteszi arra az erdőlapkára, amelyikről ellépett, de csak abban az esetben, ha azt üresen hagyta maga mögött. Tehát nem hagyott rajta tárgykorongot vagy mesehős korongot.

3. Megcsinálja a rendelkezésére álló akciót

Attól függően, hogy mi van azon az erdőlapkán, amelyikre a játékos a vándorával rálépett, különböző akciók állnak a rendelkezésére:

Kék színű korong

– a játékos húz egy tárgyat, megtartja, elcseréli vagy leteszi

Amennyiben kék korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (egyszerűen az erdő mellé dobja, egy kialakuló halomba), majd húz egy tárgykorongot a kék zsákból.

A Kerekerdőben bejárt út során **könnyű** vagy **nehéz** tárgyakat találhat.



A nehéz tárgyak háttérszíne narancssárga.

A nehéz tárgyak közé tartoznak a következők: üllő, hordó, nyereg, kincsesláda és szikla.

Fontos! A játékos legfeljebb 1 nehéz tárgyat tarthat a tarisznyájában. A nehéz tárgyakat felhasználhatja arra is, hogy megakadályozza egyes erdőlapkák elfordulását. (Bővebben: Az erdőlapkák blokkolása és a blokkolás feloldása).

A könnyű tárgyak közé tartozik a sisak, patkó, kalap, sajt, üst, fészület, kancsó, kanál, kulacs, érme, gomba, mozsár, kulcs, kard, csizma és varázsital.

Ha egy tárgyat piros felkiáltójel jelöl, akkor az a tárgy hasznos lehet valamelyik mesehős feladatának teljesítéséhez (Bővebben: Mesehősök).

Miután a játékos kihúzott egy tárgyat, választhat a következő három lehetőség közül:

- Megtartja a tárgyat, és beteszi a tarisznyájába (egy üres helyre).
- Nem tartja meg a tárgyat, hanem leteszi az erdőlapkára (a vándora alá). A tárgy addig marad ott, amíg egy játékos fel nem veszi.
- Elcseréli a tárgyat az erdei tündérrel. A tündértáblán három sorban fekszenek a tárgyak. Amikor a játékos cserél a tündérrel, akkor az éppen kihúzott tárgyat visszaszítja a kék zsákba, majd kiválaszt egy tárgyat a tündértábla 3 sora közül az egyikből. A cserére a következők vonatkoznak:



Felső sor: A játékosnak fizetnie kell 2 rézgarast a tárgyért.
Középső sor: A játékosnak fizetnie kell 1 rézgarast a tárgyért.
Alsó sor: A játékos ingyen megkapja a tárgyat.

A kifizetett érméket a közös készletbe teszi.

Megjegyzés: Ha a játékosnak nincsen rézgarasa, fizethet a tündérnek 1 ezüsttel is, de a tündér nem pénzváltó, tehát a visszajárót megtartja.

A kicserélt tárgyat a játékos beteszi a tarisznyájába. Ezután az adott sorban maradt tárgyakat leveszi a tündértábláról és mellé fekteti. A felső sorok tárgyait lefelé csúsztatja, majd a felső sort feltölti új tárgyakkal a kék zsákba. Csak ezek után dobja vissza a kék zsákba a tündértábláról levett két tárgyat.

Megjegyzés: Ha a játékos egy csere vagy húzás révén rézgaras vagy ezüstpénz koronghoz jutott, akkor azt azonnal be kell cserélnie a közös készletből a megfelelő érmére. A játékos az érmét a tarisznyájába teszi, a korongot pedig visszaszítja a kék zsákba.

Figyelem: A tarisznyátokban maximum 3 tárgyat tarthattok, ezek közül legfeljebb 1 lehet nehéz tárgy, viszont ezek mellett bármennyi pénzt vagy aranyalmát tárolhattok.



Sárga színű korong

– a játékos húz egy tárgyat, amit letesz egy másik erdőlapkára

Amennyiben sárga korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (az erdő melletti halomra), majd húz egy tárgykorongot a kék zsákba. A játékos a tárgyat nem tarthatja meg, hanem le kell tennie egy másik erdőlapkára, egy olyanra, amelyiken szintén sárga színű korong van. A játékos leveszi azt a sárga korongot és azt is az erdő mellé helyezi, és a helyére teszi a tárgykorongot. A tárgy az erdőlapkán marad, amíg valamelyik játékos fel nem veszi. Ha egyik erdőlapkán sem fekszik sárga korong, akkor a játékos a tárgyat bármelyik erdőlapkára lerakhatja, amelyiken kék korong fekszik. A játékos leveszi a kék korongot, és a helyére teszi a tárgykorongot. A kék korongot az erdő mellett fekvő többi színes koronghoz teszi.

Piros színű korong – a játékos húz egy mesehőst

Amennyiben piros korong van az erdőlapkán, akkor először is a játékos eldobja azt (az erdő melletti halomra), majd húz egy mesehős kártyát a lefordított lapokból álló pakliból. Három különböző mesehős típus létezik, amiket egy ikon jelöl a kártyán:

- Barátságos mesehősök:** a kovács, a kocsmáros és a szobrász
- Barátságtalan mesehősök:** a boszorkány, az útonálló és az ördög
- Segítő mesehősök:** a herceg, az egyszarvú, a kereskedő, a kobold, a koldus és az Erdő Szelleme



A **barátságos** és **barátságtalan** mesehősök érméket vagy olyan tárgyakat kérnek, amelyek meghatározott tárgyak (piros felkiáltójel!) vagy érmék átadásával teljesíthetőek. A játékos választhat, hogy teljesíti-e az alsó vagy a felső kérést. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar azonnal kielégíteni egy kérést, akkor a kihúzott mesehős kártyát felfelé fordítva a tarisznyája mellé fekteti, majd megkeresi a mesehős kártyához tartozó mesehős korongot, amit ráfektet az erdőlapkára (a vándora lába alá). Ily módon más játékos is találkozhat ezzel a mesehőssel és kielégítheti a kérését.

Figyelem: Ha a játékos birtokában van egy barátságos vagy ellenséges mesehős kártya, akkor ennek a mesehősnek tartozik, mivel nem teljesítette annak a kérését. Mindaddig, amíg a játékos egy vagy több mesehősnek adósa, az Erdő Szelleme nem adja neki a smaragdgyűrűt, még akkor sem, ha a játékos összegyűjtötte a 3 aranyalmát!

Három lehetőség van az adósság rendezésére:

- A játékos összegyűjti a kért tárgyat vagy érmét, majd később a játék folyamán odalép arra az erdőlapkára, amelyiken a mesehős korong fekszik, és átadja azt a mesehősnek.

- ☺ A játékos egy aranyalmát áldoz fel, és ezzel megszabadítja magát a tartozástól. Az alma visszakérül a készletbe. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar azonnal feláldozni egy aranyalmát, akkor ezt később is megteheti az adóssága rendezésére. A játékos később a játék folyamán odalép arra az erdőlapkára, amelyiken a mesehős korong fekszik, és átadja az aranyalmát a mesehősnek.
- ☺ Egy másik játékos gyűjti össze a szükséges tárgyat vagy érmét, és teljesíti a mesehős kérését. Ehhez oda kell lépnie arra az erdőlapkára, amelyiken a mesehős fekszik, és át kell adnia neki a tárgyat illetve érmét.

Amikor egy mesehős kártyán álló két kérés közül egy játékos a felsőt teljesíti, akkor az adósságot kiegyenlítette, és így az, aki előtt a kártya fekszik, felszabadul az ígéret alól. Ha egy játékos az alsó kérést is teljesíti, akkor az, aki előtt a kártya fekszik, felszabadul az ígéret alól, és a kérést teljesítő játékos egy aranyalmát kap. A barátságos mesehős akkor ad egy aranyalmát a játékosnak, amikor az mindkét kérését teljesítette. A barátságtalan mesehős elejt egy aranyalmát, amikor a játékos mindkét kérését teljesítette.

Amint a játékos egy mesehős kérését teljesítette, az adott mesehős kártyát ismét belekeveri a mesehős-kártyapakliba, a mesehős korongot pedig visszateszi az erdő mellé, a kérés teljesítéséhez beadott tárgyakat visszadobja a kék zsákba, az érméket pedig a közös készletbe.

A **segítő mesehősök** egyszeri segítséget nyújtanak a vándoroknak. Amikor a játékos élni akar a segítséggel, akkor elvégzi a kártyáján látható műveletet, majd a mesehős kártyát visszakeveri a mesehős-kártyapakliba. Ha a játékosnak nincs szüksége arra a segítségre, vagy nem akarja/tudja azonnal kihasználni, akkor a mesehős kártyát képpel felfelé a tündértábla mellé fekteti. Megkeresi a megfelelő mesehős korongot, és a vándora alá helyezi az erdőlapkára. Ily módon másik játékos is találkozhat ezzel a mesehőssel és kérheti a segítségét. Ehhez természetesen oda kell menni és rá kell lépni a vándorral arra az erdőlapkára, amelyiken a mesehős korong fekszik. Az **Erdő Szelleme** szintén a segítő mesehősök között van (bővebben: Találkozás az Erdő Szellemével).

A mesehősök részletes leírása a játékszabály végén olvasható.

Figyelem: Csak azután szórjátok vissza az összes színes korongot a fekete zsákba, miután kihúztátok belőle az utolsót is.

Varázslatos csodakutak

Az erdő mélyén 4 csodakút áll. Ezek a csodakutak a tárgyakat rézgarassá, a rézgarasokat ezüstpénzé, az ezüstpénzeket pedig aranyalmákká változtatják. Amikor a játékos csodakútra lép, a következő lehetőségek közül választhat:



Bedob a kútba **2 tárgyat** a tarisznyájából, amiért a kút **2 rézgarast** ad. (A játékos elvesz 2 rézgarast a közös készletből és beteszi a tarisznyájába.)

Bedob a kútba **3 rézgarast** a tarisznyájából, amiért a kút **1 ezüstpénzt** ad. (A játékos elvesz 1 ezüstpénzt a közös készletből és beteszi a tarisznyájába.)

Bedob a kútba **1 ezüstpénzt** a tarisznyájából, amiért a kút **1 aranyalmát** ad. (A játékos elvesz 1 aranyalmát a közös készletből és beteszi a tarisznyájába.)

A kútba dobott tárgyakat mindig a kék zsákba kell dobni, az átváltott érméket pedig a közös készletbe. Nem válthat át réz vagy ezüst érméket más úton a közös készlettel.

Nem tesz semmit: Ha a játékos nem tud, vagy nem akar cserélni, akkor egyszerűen nem használja ki ezt az akciót.

Figyelem: A csodakútnál 1 lépésben csak 1 csoda kérhető, és csak akkor, amikor a játékos a vándorral odalépett. Csak olyan csoda kérhető, ami az áttekintőkártyán áll. Tehát nem lehet egyetlen rézgarast egy tárgyra cserélni, vagy két ezüstpénzt 2 aranyalmára cserélni. Akkor, amikor a játékos dobant azon az erdőlapkán, amelyiken egy csodakút áll, akkor a dobantás után elfordítja az erdőlapkát, de nem cserélhet újra a kúttal, a következő körében sem. A következő játékos lépése következik.

Tárgykorongok

Amikor a játékos egy olyan erdőlapkára lép, amelyiken már fekszik egy tárgykorong, akkor elveheti, és akár be is teheti a tarisznyájába azt, de akár el is cserélheti azt egy másik tárgyra a tündértábláról (a korábban leírtak szerint). Ezeket csak akkor csinálhatja meg, ha van hely a tarisznyájában (legfeljebb 3 tárgy, amelyek közül csak az egyik nehéz!). Ha nincs hely a tarisznyájában, akkor a játékos nem léphet az adott erdőlapkára.

Mesehős korongok

Ha már fekszik az erdőlapkán egy mesehős korong, akkor erre az erdőlapkára csak akkor léphet be egy vándor, ha teljesíti a mesehős kérését illetve kihasználja a mesehős képességeit. Nem feltétlenül annak a játékosnak kell lennie, aki eredetileg a mesehős korongot az erdőlapkára letette. Akkor, amikor a játékos egy játékos társa tartozását kiegyenlíti, akkor az érintett játékos társa a kielégített mesehős kártyát visszakeveri a mesehős kártyákból álló pakliba. A játékos társa szerencsésen megszabadult a tartozástól, viszont nem ő kapja meg a jutalmat. A jutalom természetesen azé a vándoré, aki teljesítette az adott mesehős kérését. A mesehős korongot ki kell tenni a mesehős kártyapakli mellé.

Egy erdőlapka blokkolása vagy feloldása (opcionális!)

A játékos használhat arra egy nehéz tárgyat, hogy megakadályozza egyes erdőlapkák elfordulását ott, ahol a vándorral áll. Amikor a játékos blokkolni akarja bizonyos erdőlapkák elfordulását, akkor letesz a tarisznyájából egy nehéz tárgy-korongot az erdőlapkák közötti üres helyre. Azzal az üres hellyel szomszédos minden erdőlapka blokkolva van, és addig nem lehet egyiket sem elforgatni, amíg a nehéz tárgy ott fekszik. A játékos a lépésében egyszer (vagy a lépése elején, vagy a lépése végén) lehelyezhet, vagy felvehet a tarisznyájába egy blokkoló nehéz tárgyat.



Figyelem: Egy erdőlapkán fekvő nehéz tárgy nem blokkolja az erdőlapkát, tehát nem akadályozza meg az erdőlapka elfordulását. Ne felejtsetek: A tarisznyában maximum 1 nehéz tárgy lehet!

Találkozás az Erdő Szellemével

Az Erdő Szellemével akkor találkozhat a játékos, ha nincsen tartozása egyik mesehősnél sem, és összegyűjtött 3 aranyalmát. A játékos az áhitott aranyalmát négy módon szerezhethi meg:

- 🍏 A csodakútnál ezüstpénzt vált aranyalmára (Bővebben: *A Varázslatos csodakutak* címszónál).
- 🍏 A barátságos mesehősöktől kaphat egy aranyalmát, amikor kielégíti mindkét kérésüket (Bővebben: *A Piros színű korongok* címszónál).
- 🍏 A barátságtalan mesehősök elejtenek egy aranyalmát, amikor kielégíti mindkét kérésüket (Bővebben: *A Piros színű korongok* címszónál).
- 🍏 A segítő mesehősök közül a kereskedőtől vehet egy alkalommal 1 aranyalmát 1 ezüstpénzért.
- 🍏 Kincses ládában is találhat egy aranyalmát, ha összegyűjt a tarisznyájában egy kulcsot és egy kincses ládát. A kulccsal kinyithatja a ládát, amiben egy aranyalmára bukkan. A játékos elveszi (és a tarisznyájába teszi) az aranyalmát a közös készletből, majd bedobja a kék zsákba a két tárgykorongot.

Ha a játékos megszerzett mindent, ami a játék befejezéséhez szükséges, de az Erdő Szelleme mesehős korong még nem került játékba, akkor itt az ideje, hogy megjelenjen az Erdő Szelleme. Ehhez a játékos (akinek megvannak a játék befejezéséhez szükséges dolgok) bal oldalán ülő játéktárs megkeresi az Erdő Szelleme korongot és ráteszi egy általa választott olyan erdőlapkára, amelyiken piros színkorong fekszik. Ha egyik erdőlapkán sincsen piros színkorong, akkor az Erdő szellemét ráteszi egy olyan erdőlapkára, amelyiken kék színkorong fekszik. A levett színkorongokat az erdő melletti halomra kell tenni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy játékos az összegyűjtött 3 aranyalmával, tartozások nélkül rálép arra az erdőlapkára, amelyiken az Erdő Szelleme van, majd átadja neki a 3 aranyalmát, és átveszi tőle a smaragdgyűrűt. Ez a játékos lett a játék győztese. Gratuláljunk neki!

A MESEHŐSÖK

Barátságos mesehősök:



A **kovácsnak üllőre** (nehéz tárgyra) van szüksége a mesterműve kovácsolásához. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy üllő, odaadja neki, és jutalmul kap tőle egy **kardot**. A játékos kikeresi a kardot a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a kard, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **kard is** az **üllő** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. Az üllőt visszadobja a kék zsákba, a kardot elég, ha megmutatja neki.



A **kocsmárosnak hordóra** (nehéz tárgy) van szüksége, hogy a szomjas vendégeket megitassa. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy hordó, odaadja neki, és jutalmul kap tőle egy **bájitalt**. A játékos kikeresi a bájitalt a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a bájital, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **bájital is** a **hordó** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. A hordót visszadobja a kék zsákba, a bájitalt elég, ha megmutatja neki.



A **szobrásznak sziklára** (nehéz tárgy) van szüksége a szobrok kifaragásához. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy szikla, odaadja neki, és jutalmul kap egy **feszületet**. A játékos kikeresi a feszületet a kék zsákból, és beteszi a tarisznyájába. Ha már nincsen a kék zsákban a feszület, akkor nem kap semmit. Ha már van egy **feszület is** a **szikla** mellett a játékos tarisznyájában, akkor egy **aranyalmát** kap. A sziklát visszadobja a kék zsákba, a feszületet elég, ha megmutatja neki.

Barátságtalan mesehősök:



A **boszorkány** egy **feszületet** kér. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál egy feszület, odaadja neki. Megköszöni és elkotródik. Ha van **bájital** is a játékos tarisnyájában a **feszület** mellett, akkor odaadja neki mindkettőt. A bájitaltól elalszik és elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A feszületet és a bájitalt a játékos bedobja a kék zsákba.



Az **útonálló** **2 rézgarast** kér. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál **2 rézgaras**, odaadja neki, és elmenekül. Viszont, ha van egy **kard** is a játékos tarisnyájában a **2 rézgaras** mellett, akkor előrántja a kardot. Ettől az útonálló annyira meg fog ijedni, hogy ijedtében elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A kardot a játékos bedobja a kék zsákba, a **2 rézgarast** pedig visszateszi a közös készletbe.



Az **ördög** egy üzletet kínál: **1 ezüstpénzt** a játékos lelkéért. Ha a találkozáskor, (vagy a visszatéréskor) van a játékosnál **1 ezüstpénz**, odaadja neki, és szabad lesz a lelke. Viszont, ha van egy **feszület** is a tarisnyájában az **1 ezüstpénz** mellett, akkor odacsúsztatja neki azt is. Ettől az ördög annyira meg fog rémülni, hogy elejt egy **aranyalmát**, amit a játékos kivehet a közös készletből. A feszületet a játékos bedobja a kék zsákba, az **1 ezüstpénzt** pedig visszateszi a közös készletbe.

Segítő mesehősök:



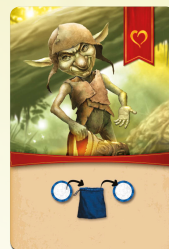
A **herceg** megjutalmazza a vele találkozó vándort a bátorságáért. A játékos húz három tárgyat a zsák-ból, amikből kiválaszt, és a tarisnyájába tesz egyet. A másik két tárgyat visszadobja a zsákba. Ezt a segítséget csak akkor veheti igénybe a játékos, ha még van hely a tarisnyájában.



Az **egyszervű** könnyedén elrepíti a játékost a Kerekerdő bármelyik pontjára. A játékos ráállítja a vándorát bármelyik erdőlapkára (amelyiken nem áll másik vándor), majd **90°-kal** elfordítja azt az erdőlapkát. Ezzel a lépése véget ért. Viszont, ha van a tarisnyájában egy nyereg, akkor elvégezheti azt az akciót, amit az adott erdőlapkán fekvő korong megad. A nyereg tárgykorongot a játékos bedobja a kék zsákba.



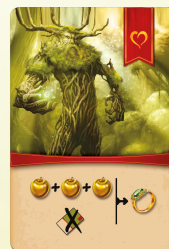
A **kereskedő** csábító ajánlatot tesz: legfeljebb **3** tárgyat megvesz a játékostól, **darabját 1 rézgarasért**. A tárgyakat a játékos beteszi a kék zsákba, a rézgarasokat pedig a tarisnyájába. További lehetőségként (egyszer): a játékos vehet tőle **1 arany almát 1 ezüstpénzért**. A játékos az aranyalmát a tarisnyájába teszi, az ezüstpénzt pedig a közös készletbe. Választhat a kereskedő két ajánlata közül, de **nem fogadhatja el egyszerre mindkét ajánlatot**.
Megjegyzés: A kereskedő nem pénzváltó, tehát nem cserél rézérmeket ezüstre!



A **kobold** megtalálja a játékosnak azt a tárgyat, amire vágyik. A játékos választ egy tárgyat a kék zsák-ból, és elcseréli egy tárggyal a tarisnyájából. A kobold pénzt (rézgarast vagy ezüstpénzt ábrázoló tárgykorongot) nem ad! Ne felejtsetek, hogy a csere után is csak **1 nehéz tárgy** lehet a tarisnyájában.



A **koldus** sokat járkal az erdőben, sokak körül ólalkodik, és mindenkit ismer. **1 rézgaras** megfizetéséért megismerteti a játékost egy általa **választott mesehőssel**. A játékos kiválasztja a mesehős kártyák közül azt, akivel találkozni akar, majd a koldust visszakeveri a pakliba. *Megjegyzés:* Ha a játékos egy segítőt választott, akkor azonnal használhatja a képességét. Ha barátságos vagy barátságtalan mesehőst választott, akkor azonnal megfizetheti az adósságot. Különben az eljárás a korábban leírtak szerint történik.



Az **Erdő Szelleme** a legendás smaragdgyűrűt birtokolja. Ha a játékosnak már nincs tartozása semelyik mesehősnél, és van **3 aranyalma** a tarisnyájában átadja azokat az Erdő Szellemének. Megkapja tőle a **legendás smaragdgyűrűt** és megnyeri a játékot.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu | www.piatnik.hu



Kedvelj minket!
www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!
Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt,
mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Roundforest

Pravidla hry

Vzrušující dobrodružství
pro 2 až 4 hráče od 8 let
Autor: Pierrot

S batohem naloženým až po okraj se vydáváte na tajuplnou cestu až do samého srdce lesa, známého jako Roundforest. Cíl je jasný: nasbírat tři zlatá jablka, která přinesete lesnímu duchovi. Za to získáte na oplátku smaragdový prsten, který svému držiteli propůjčí moc nad celým čarovným lesem. Nemyslete si, hledání rozhodně snadné nebude. Zakletý les žije: všude, kam vkročíte, se půda přímo pod vašimi nohama otočí a stíží vám orientaci. Kromě toho sem tam narazíte na vícero tajemných postav, které vám nejsou vždy přátelsky nakloněné.

Jste připravení na toto dobrodružství?
Tak vyrazte na cestu.



OBSAH HRY

32 osmihranných lesních dílů, 4 s lesní tůní
4 batohy na předměty, mince a zlatá jablka
4 hrací figurky
4 mapy
8 destiček kompasu
1 černý měšec
1 modrý měšec
52 barevných žetonů: 24 modrých / 12 červených / 16 žlutých
1 tabulka víl
12 karet s postavami
12 destiček se zlatými jablky
12 destiček postav
39 destiček předmětů
24 měděných mincí
12 stříbrných mincí
1 destička se smaragdovým prstenem
1 pravidla hry

CÍL HRY

Cílem hry je získat legendární smaragdový prsten tak, že přinesete lesnímu duchovi 3 zlatá jablka a vyrovnáte všechny své dluhy u tajemných postav.

PŘÍPRAVA HRY

- 👉 Před první hrou opatrně vyjměte všechny díly z perforované předlohy.
- 👉 V závislosti na počtu hráčů rozmístěte dílky lesa v náhodném pořadí na hrací plochu Roundforest (podívejte se na rozmístění pro 3-4 hráče a pro 2 hráče).

Při rozmístění dílků dbejte na to, aby:

- byly všechny čtyři tůně přesně umístěné na místech znázorněných na obrázku.
- Zůstal mezi jednotlivými dílky lesa dostatečný prostor, pro pozdější snadné otáčení.
- Všechny části byly uloženy tak, aby byly osmihranné dílky zarovnané horizontálně a vertikálně, nikoli diagonálně.

Každý hráč si zvolí jednu barvu figurky a batohu, který si položí na kraj lesa. Figurku si zatím položí na batoh. Kromě toho obdrží každý hráč 2 destičky s kompasem a jednu mapu, které si odloží vedle batohu. Všechny barevné žetony se zamíchají v černém měšci a položí se v náhodném pořadí do středu lesních dílů – na každý díl jeden žeton. Čtyři tůně zůstanou prázdné. Všechny destičky

předmětů vložíme do modrého měšce. Poznámka: pro zvýšení obtížnosti můžete ze hry odstranit všechny stříbrné mince. Tabulku víl položte vedle plochy Roundforest a volná políčka obsadte náhodnými destičkami předmětů. Teď zamíchejte 12 karet s postavami a lícovou stranou tak, aby nebyly postavy vidět, je položte na hromádku na kraji lesa. 12 barevných žetonů postavte vedle. Měděné i stříbrné mince, zlatá jablka a smaragdový prsten umístěte vedle lesa do zásoby.



Rozestavení hry pro 3-4 hráče:



PRŮBĚH HRY

Zvolte si začínajícího hráče, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, se může rozhodnout pro jednu ze dvou možností:

- a. Tah figurkou
- b. Přestávka, zůstat stát na aktuálním lesním dílku

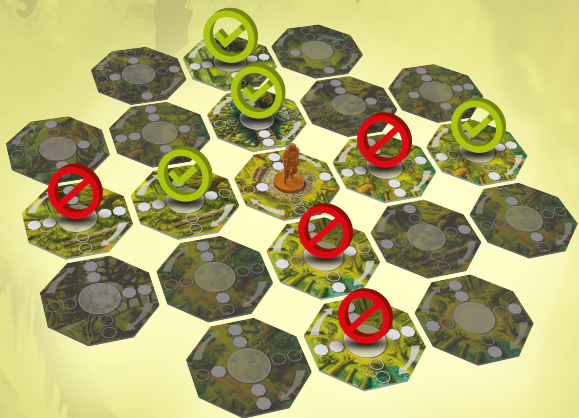
a. Tah figurkou

V prvním kole začíná každý hráč se svou figurkou z místa, kde má uložený batoh a může přesunout figurku na jeden ze dvou sousedících dílků. V dalším průběhu hry se už na batoh nedá figurka vrátit. Osmihranné lesní dílky vyznačují plochu, na které se může figurka pohybovat, a to horizontálně nebo vertikálně. Figurka se může posunout o maximálně dva dílky lesa, ale ne za jeho okraj. Symboly, které leží uvnitř

Rozestavení hry pro 2 hráče:



osmihranných lesních dílků, se vztahují na přímo sousedící části, symboly ležící na vnější části se vztahují na následující dílek v daném směru. Když je symbol celý bílý, můžete figurkou vstoupit do této části lesa. Pokud je symbol prázdný, nedá se do této části jít. Pokud se prázdný symbol nachází ve vnitřní části destičky, může se tento dílek lesa přeskočit. Na jednom dílku může stát vždy jen jedna figurka.



Výjimka: kompas. Odevzdání destičky kompasu hráči umožní vstoupit i do těch částí lesa, kam ukazuje prázdný symbol z dílku, na kterém jeho figurka právě stojí. Použitý kompas se ze hry okamžitě vyřadí. Použit kompas může každý hráč v průběhu hry jen dvakrát.



b. Přestávka

Hráč se může jednoduše rozhodnout ponechat figurku na místě. Přestávku udělá hráč i tehdy, když v rámci kola nemůže figurku posunout žádným směrem kvůli vyznačeným symbolům.

Dále musí hráč přesně v tomto pořadí vykonat dané kroky:

1. Otočit dílkem lesa



Nezávisle na tom, jestli se hráč rozhodl pro možnost A nebo B, musí dílek lesa, na kterém se právě nachází, otočit o 90°. Směr otáčení je označený šipkami na dílku lesa. Nové nastavení dílků teď určuje možné pohyby figurek, které budou možné v dalším kole. **Pokud si hráč udělal přestávku, jeho tah končí a na radě je další hráč.**

2. Obsazení opuštěné části lesa

Na dílek lesa, který hráč figurkou opustil, je potřeba znovu položit barevný žeton, který náhodně vytáhne z černého měšce, pokud na něm hráč nenechal destičku postavy nebo předmětu.

3. Provedení akce

Další akce se odvíjí podle toho, co se nachází na dílku lesa, na který hráč vstoupil.

Modrý žeton

– **vezmete si předmět, ponecháte si ho, vyměníte nebo odložíte.**

Když na dílku lesa leží modrý žeton, vezme se a položí mimo hrací plochu. Hráč si následně vybere z modrého měšce jeden předmět.

V průběhu své cesty lesem mohou hráči sbírat **lehké** a **těžké** předměty.



Pozadí destiček těžkých předmětů je označené oranžovou barvou. Mezi těžké předměty patří kovadlina, sud, sedlo, truhla s pokladem a kámen. **Každý hráč může nést v batohu jen jeden těžký předmět.**

Těžké předměty se mohou používat například k zabránění otočení dílku lesa (najdete v části Vytvořit nebo odstranit blokádu).

K **lehkým předmětům** patří přilba, podkova, klobouk, sýr, kotlík, džbán, lžíce, hmoždír, mince, houba, čutora, klíč, meč, boty a lektvar.

Pokud je předmět označený červeným vykřičníkem, může být užitečný pro postavy na dokončení jednotlivých úkolů (najdete v části Postavy).



Když si hráč vybral předmět, má na výběr jednu ze tří možností:

- Předmět si ponechá a vloží ho do svého batohu, pokud v něm má ještě místo.
- Předmět si ponechat nechce. Položí ho tedy na dílek lesa pod svou figurku. Tam zůstane, dokud si ho nevezme další hráč.
- Troufne si na výměnný obchod s vílou. Na tabulce víl se nachází tři řady s předměty. Pokud chce hráč předmět vyměnit, musí destičku, kterou si právě vytáhl, vrátit zpět do modrého měšce a může si vybrat předmět, který se nachází v jedné řadě na tabulce víl. V tomto případě platí:



spodní řada: hráč získá předmět zdarma,
prostřední řada: hráč musí zaplatit jednu měděnou minci,
horní řada: hráč musí zaplatit dvě měděné mince.

Zaplacené mince se vrátí zpět do zásoby.

Poznámka: pokud už hráč nemá žádné měděné mince, může dát víle jednu stříbrnou. Ale pozor, víla není charita a drobné nevrací!

Vyměnná destička s předmětem se uloží do batohu. Zbylé destičky předmětů se z dané řady odstraní a položí se vedle tabulky víl. Destičky z vyšších řad se posunou níž a do nejvyšší řady se přidají nové destičky předmětů z měšce. Na konec se do modrého měšce vrátí také odložené destičky předmětů.

Poznámka: pokud je na vylosované nebo vyměnné destičce mince, je možné ji okamžitě vyměnit za příslušnou minci ze zásoby. Taková destička se hned vrátí do modrého měšce.

Pozor: v batohu je možné mít jen 3 předměty, z toho jen jeden těžký!



Žlutý žeton

– vylosujte předmět a položte ho na jiný dílek lesa.

Když je na dílku lesa položený žlutý žeton, položí se mimo hrací plochu. Potom vybere hráč z modrého měšce jeden předmět – ten si však nenechá, ale položí ho na libovolný dílek lesa, na kterém je žlutý žeton. Žlutý žeton z tohoto dílku se také položí mimo hrací plochu. Předmět zůstane na dílku lesa tak dlouho, dokud ho nesebere další hráč. Pokud už na dílcích lesa nejsou žádné žluté žetony, položí se předmět na dílek s modrým žetonem a tento modrý žeton se odloží mimo hrací plochu.

Červený žeton – vylosujte si destičku postavy.

Pokud je na dílku lesa položený červený žeton, položí se mimo hrací plochu. Hráč si poté vybere libovolnou kartu postavy. Existují tři rozdílné typy postav, které jsou vyobrazeny na kartách.

- Přátelské postavy jsou:** kovář, hostinský a sochař.
- Nepřátelské postavy jsou:** čarodějnice, loupežník a čert.
- Pomocné postavy jsou:** princ, jednorožec, kupec, žebřák, skřítek a lesní duch.



Přátelské i nepřátelské postavy zadávají hráči úkoly, které dokáže splnit pomocí určitých předmětů (červený vykřičník !) a/nebo s pomocí mincí. Hráč si může zvolit, jestli chce splnit horní nebo dolní úkol. Pokud hráč nemůže, nebo nechce úlohu dokončit, okamžitě položí vybranou kartu postavy vedle svého batohu obrázkem postavy nahoru. Potom vyhledá destičku postavy, která je shodná s postavou na kartě a položí ji na dílek lesa pod svou postavu. Takovým způsobem mohou i ostatní hráči narazit na danou postavu a úkol dokončit sami.

Pozor: pokud má hráč kartu s přátelskou nebo nepřátelskou postavou, je této postavě zavázaný, protože nesplnil úkol, který mu byl přidělený. Pokud má hráč závazky k jedné nebo více postavám, lesní duch mu odmítne darovat smaragdový prsten, i kdyby měl hráč k dispozici tři zlatá jablka!

Hráč má tři možnosti splatit dluhy:

- Hráč postupně sbírá předměty nebo mince potřebné na dokončení úkolu a v průběhu hry se přesune na dílek lesa odpovídající destičce postavy a daruje jí je.
- Hráč obětuje zlaté jablko, aby se zbavil dluhu. Jablko se následně vrátí zpět do zásoby. Pokud hráč nemůže nebo nechce zlaté jablko obětovat okamžitě, ale chce tuto možnost využít později, musí se nejprve přesunout na dílek lesa s příslušnou destičkou postavy, aby jí mohl zlaté jablko darovat.

Jiný hráč sebere požadované předměty nebo mince a splní úkol. Aby po udělal, musí se také nejprve figurkou přesunout na dílek lesa s příslušnou postavou, aby jí předměty nebo mince daroval.

Když hráč splnil vrchní úkol, dluh je vyrovnán a hráč je volný. Jakmile hráč splní dolní úkol, dostane zlaté jablko – od přátelských postav jako odměnu a od nepřátelských také, protože je přelstil. Po dokončení úkolu se příslušná karta postavy opět zamíchá do hromádky a destička této postavy se umístí mimo hrací plochu. Předměty použité na dokončení úkolu se vrátí do modrého měšce, mince se vrátí do zásoby.

Pomocné postavy nabízejí určité schopnosti, ze kterých si může hráč některou vybrat a použít: když se hráč rozhodne využít danou schopnost, vykoná akci zobrazenou na kartě a vloží kartu postavy zpět do hromádky karet. Pokud hráč tuto schopnost nepotřebuje nebo ji nechce použít hned, položí kartu vedle hracího plánu obrázkem postavy nahoru, aby ji ostatní hráči viděli. Vyhledá příslušnou destičku postavy a umístí ji pod svou figurku na dílek lesa. Tímto způsobem mohou i ostatní hráči narazit na tuto postavu a využít její schopnosti. Na to je potřeba, aby se figurka jiného hráče spolu s destičkou postavy nacházela na daném dílku lesa. Mezi pomocníky je také lesní duch (viz Setkání s lesním duchem).

Podrobný popis postav najdete na konci pravidel.

Jakmile jsou vyčerpané všechny barevné žetony z měšce, vrátí se do něj žetony, které jsou položeny vedle hrací plochy.

Kouzelné tůně

V lese jsou ukryté čtyři kouzelné tůně, které dokáží proměnit předměty na mince a mince zase na zlatá jablka. Když hráč vstoupí na dílek lesa s tůní, může si vybrat jednu z následujících možností:



Vzít z batohu **2 libovolné předměty** a vyměnit je za **2 měděné mince**.

Vzít z batohu **3 měděné mince** a vyměnit je za **1 stříbrnou**.

Vzít z batohu **1 stříbrnou minci** a vyměnit ji za **1 zlaté jablko**, které hráč vloží do svého batohu.

Vyměněné předměty se vrátí zpět do modrého měšce, vyměněné mince se vrátí zpět do zásoby. Není dovolené měnit měděné nebo stříbrné mince ze společné zásoby.

Nedělat nic: pokud hráč nemůže, nebo nechce nic měnit, může se vzdát tahu.

Pozor: během svého tahu může hráč vykonat pouze jednu z uvedených akcí, a to jen tehdy, pokud právě vstoupil na dílek lesa s tůní. Výměna může proběhnout pouze tak, jak je uvedeno na přehledové mapce. Není možné vyměnit jednu měděnou minci za jeden předmět anebo dvě zlatá jablka za dvě stříbrné mince. Pokud si hráč udělá přestávku na dílku lesa s tůní, otočí dílek v dalším tahu, ale nesmí vykonat žádný další tah nebo akce. Následně je na řadě další hráč.

Destičky předmětů

Když vstoupí hráč svou figurou na dílek lesa, na kterém už leží nějaký předmět, může ho sebrat, nebo vyměnit v tabulce víl podle postupu popsaného výše. Obojí je možné jen tehdy, pokud má v batohu dostatek místa (max. 3 předměty, z toho jen jeden těžký). Pokud nemá hráč v batohu místo, nemůže provést další akci, předmět zůstane ležet na místě a na řadě je další hráč.

Destičky postav

Pokud se na dílku lesa nachází destička postavy, dá se na něj vstoupit jen tehdy, pokud se použijí schopnosti postavy anebo pokud se splní zadaný úkol. Nemusí to být nutně hráč, který sem původně destičku postavy položil. Pokud hráč zaplatí dluh za spoluhráče, vrátí spoluhráč destičku postavy zpět. Má to ale štěstí! Je osvobozený od dluhu, ale nedostane žádnou odměnu. Ta patří hráči, který úkol dokončil. Destička postavy se znovu položí vedle hromádky karet postav.

Vytvořit nebo odstranit blokádu (volitelné)

Můžete použít těžké předměty k zablokování destičky – zabránit otočení dílku lesa. Za tímto účelem umístíte z batohu jeden těžký předmět na volné místo mezi dílky lesa. Takto jste zablokovali všechny přilehlé části lesa, které se nemohou otáčet, dokud nebude předmět odstraněn – odblokovaný, což probíhá stejným principem. **Blokování se může použít nebo odstranit jen jednou za kolo**, a to buď na začátku, nebo na konci kola. Pro zablokování i odblokování musí figurka hráče stát v sousedství dílků lesa, které bude blokovat – uvolňovat.



(ukázka blokování těžkým předmětem)

Pozor: těžké předměty ležící na dílku lesa nejsou blokáda a nebrání v otáčení. A nezapomeňte – v batohu můžete mít jen jeden těžký předmět!

Setkání s lesním duchem

Abyste se hráč setkal s lesním duchem, nesmí mít dluhy u žádné postavy a musí nasbírat 3 zlatá jablka. Existují čtyři způsoby, jak získat výtoužená zlatá jablka:

- 🍏 proměnou stříbrné mince v kouzelné tůni (viz Kouzelné tůně),
- 🍏 od přátelských postav jako odměnu za splněné úkoly (viz Červený žeton – vzít si kartu postavy),
- 🍏 od nepřátelských postav, které jste přelstili (viz Červený žeton – vzít si kartu postavy),
- 🍏 **v truhle s pokladem:** hráč, kterému se podařilo do batohu nasbírat destičky předmětů Truhla a Klíč, může klíčem otevřít truhlu, v které se nachází zlaté jablko. Obě destičky se potom vrátí zpět do modrého měšce, zlaté jablko se vloží do batohu.

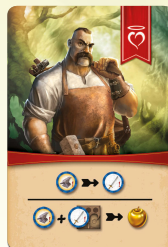
Když splní hráč všechny podmínky k dokončení hry, a ještě není vyložena destička s lesním duchem, je nejvyšší čas ducha vyvolat. Na tuto mystickou událost je potřeba, aby spoluhráč nalevo od hráče, který splnil všechny potřebné podmínky, položil destičku lesního ducha na libovolný dílek lesa s červeným žetonem. Pokud takový není, je možné položit destičku lesního ducha na dílek s modrým žetonem. Barevný žeton se potom odloží mimo hrací plochu.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy hráč nasbíral tři zlatá jablka, nemá dluh u žádné postavy a přesunul se figurkou na dílek lesa, na kterém se nachází destička lesního ducha. Výměnou za tři zlatá jablka získá hráč od lesního ducha smaragdový prsten a vyhrává hru.

POSTAVY

Přátelské postavy



Kovář potřebuje **kovadlinu** (těžký předmět!) na dokončení svých mistrovských děl ze železa. Každý, kdo mu přinese kovadlinu, dostane za odměnu **meč**. Hráč si může vybrat příslušnou destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička meče, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte kováři kovadlinu a už máte meč v batohu, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Kovadlina se vloží zpět do modrého měšce.



Hostinský potřebuje pro své, vždy žízivé zákazníky, **sud piva** (těžký předmět!). Každý, kdo mu tento sud přinese, dostane za odměnu **magický lektvar**. Hráč si může vybrat tuto destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička se sudem, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte hostinskému **sud** a už máte **magický lektvar v batohu**, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Sud se vloží zpět do modrého měšce.



Sochař potřebuje pro své umělecké výtvořky velký kus **kamene** (těžký předmět!). Každý, kdo mu přinese kámen, dostane za odměnu **kříž**. Hráč si může vybrat tuto destičku z modrého měšce. Pokud ale v měšci nezůstala žádná destička s křížem, má smůlu a nedostane nic. Pokud dáte sochaři **kámen** a už máte **kříž v batohu**, dostanete místo toho ze zásob **zlaté jablko**. Kříž se vloží zpět do modrého měšce.

Nepřátelské postavy



Čarodějnice se bojí **kříže**. Pokud máte v batohu **kříž**, můžete ho použít na její zahnání. Pokud ale máte kříž a zároveň **magický lektvar**, vyděsíte starou čarodějnici tak, že se dá s hrůzou na útěk a při tom jí vypadne z kapsy **zlaté jablko**. Obě destičky, kříž i magický lektvar, se vrátí do modrého měšce a hráč si vezme jedno **zlaté jablko** ze zásoby.



Loupežník požaduje dost nevybíravým způsobem od hráče **dvě měděné mince**. Ti, kteří mu je dají, se ho zbaví. A pokud máte kromě **dvou mincí** také **meč**, přeperete loupežníka takovým způsobem, že se dá s křikem na útěk, až mu vypadne z kabátu **zlaté jablko**. Obě mince a meč se vrátí do modrého měšce a hráč si může ze zásoby vzít **zlaté jablko**.



Čert dává hráči nabídku, která se neodmítá: **stříbrnou minci** za jeho duši. Každý, kdo dá čertovi stříbrnou minci se zbaví pekelného společníka a zachrání si svou nesmrtelnou duši. Pokud mu dá kromě **stříbrné mince** také **kříž**, převezme starého čerta a zbaví se ho raz dva navždy. Za odměnu si může vzít ze zásoby **zlaté jablko**.

Pomocné postavy



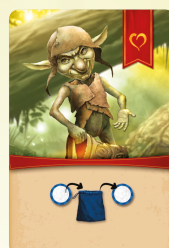
Princ odměňuje odvahu hráče, se kterým se setká. Hráč si smí proto vytáhnout tři věci z modrého měšce, jednu si vybrat a vložit ji do svého batohu. Zbylé dvě se vrátí zpět do měšce. Tuto princovu schopnost můžete využít jen když máte v batohu dostatek místa.



Jednorozec umí snadno najít cestu skrz Roundforest a rychle přenést hráče na požadované místo. Hráč může položit svou figurku na kterýkoli volný dílek lesa a potom ho otočit o 90°. Tím jeho tah končí. Pokud má hráč v batohu sedlo, může vykonat i akci, která je na tomto dílku lesa označena žetonem nebo destičkou. Destička se sedlem se potom vrátí zpět do modrého měšce.



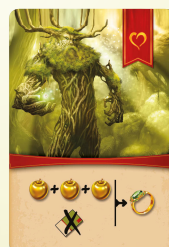
Kupec nabízí lákavý obchod, odkoupí od hráče až **tři předměty** a za každý nabízí **jeden měďák**. Destičky předmětů se vloží do modrého měšce, měděné mince do batohu. A to zdaleka není všechno! Hráč má jedinečnou příležitost koupit **zlaté jablko** jen za jednu stříbrnou minci. Hráč si může vzít ze zásob jedno **zlaté jablko** a vložit si ho do batohu, stříbrná mince se vrátí zpět do zásob. Hráč si může vybrat jeden z nabízených obchodů, nikdy nesmí využít oba naráz. Poznámka: kupec není banka a nevyměňuje měďáky za stříbrné mince!



Skřítek umí najít předmět, po kterém hráč touží. Hráč si může vybrat z **modrého měšce předmět**, který se mu hodí a vyměnit ho za předmět ze svého batohu. Může si vybrat libovolný předmět kromě peněz, ty skřítek darovat neumí. Poznámka: ve svém batohu můžete mít, i po takové výměně, jen jeden těžký předmět.



Žebrák se pohybuje všude možně a zná kdekoho. Za jednu **měděnou minci** zavede hráče za kteroukoli **postavou**. Hráč si proto může vybrat libovolnou kartu postavy z hromádky a kartu žebračka zamíchá do hromádky zpět. Pokud si hráč vybral pomocnou postavu, může ihned využít její schopnost. Pokud se rozhodl pro přátelskou, nebo nepřátelskou postavu, může okamžitě splatit svůj dluh. Jak je popsáno výše.



Lesní duch vlastní legendární smaragdový prsten. Pokud už nedlužíte nic žádné postavě a přinesete lesnímu duchovi tři **zlatá jablka**, získáte tento drahocenný prsten a vyhráváte hru.

Pokud máte dotazy, nebo připomínky ke hře „Roundforest“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Najdete nás na Facebooku: PiatnikCZ

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuté. Nebezpečí udušení. Uschovajte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

SK

Roundforest

Pravidlá hry

Vzrušujúce dobrodružstvo
pre 2 až 4 hráčov od 8 rokov
Autor: Pierrot

S vrchovato naloženým batohom sa vydávaš na tajuplnú cestu až do samého srdca lesa, známeho ako Roundforest. Tvoj cieľ: nazbierať tri zlaté jablká, ktoré prinesieš lesnému duchovi. Za to dostaneš na oplátku smaragdový prsteň, ktorý svojmu držiteľovi prepožičia moc nad celým čarovným lesom. No nemysli si, hľadanie nebude jednoduché. Zakliaty les žije: všade, kam vkročíš, sa pôda priamo pod tvojimi nohami otočí a sťaží ti orientáciu. Okrem toho sem-tam naďabíš na viacero tajomných postáv, ktoré ti nie sú vždy priateľsky naklonené.

Si pripravený na toto dobrodružstvo?
Tak vyraz na cestu!

Piatnik hra č. 664496
© Piatnik, 2020 • Printed in Austria
EB20/21-0432 PO016235



piatnik.cz

HRA OBSAHUJE

32 osemhranných lesných dielov, 4 z nich so studničkou
4 batohy na predmety, mince a zlaté jablká
4 herné figúrky
4 mapy
8 kompasových tokenov
1 čierny mešec
1 modrý mešec
52 farebných žetónov: 24 modrých / 12 červených / 16 žltých
1 tabuľka víl
12 kariet s postavami
12 tokenov so zlatými jablkami
12 tokenov postáv
39 tokenov s predmetmi
24 medených mincí
12 strieborných mincí
1 smaragdový prsteň
1 pravidlá hry

CIEĽ HRY

Cieľom je získať legendárny smaragdový prsteň tak, že prinesiete lesnému duchovi 3 zlaté jablká a vyrovnáte všetky svoje dlhy u tajuplných postáv v hre.

PRÍPRAVA

- ☺ Pred začiatkom úplne prvej hry vytlačte opatrne všetky diely z tabuľky.
- ☺ V závislosti od počtu hráčov rozmiestnite dieliky lesa v náhodnom poradí na hraciu plochu Roundforest (pozrite vyobrazenie rozmiestnenia pre 3-4 alebo 2 hráčov).

Pri rozmiestňovaní dielov dbajte na to, aby

- boli všetky štyri studničky presne na miestach, ako je to znázornené na obrázku
- ostalo medzi dielikmi lesa dosť miesta, aby sa dali neskôr voľne otáčať
- všetky časti boli uložené tak, aby boli osemhranné dieliky zarovnané horizontálne a vertikálne, no nie diagonálne

Každý hráč si zvolí niektorú z farebných figúrok a batoh, ktorý položí na kraj lesa. Figúrku si zatiaľ položí na batoh. Okrem toho obdrží každý hráč 2 kompasové dlaždice ako aj jednu mapku, ktorú si odloží vedľa batohu. Všetky farebné žetóny sa zamiešajú v čiernom mešči a položia sa v náhodnom poradí do stredu lesných dielov - na

každý diel jeden žetón. Štyri studničky ostanú voľné. Všetky tokeny predmetov sa vložia do modrého mešča. Poznámka: na zvýšenie náročnosti hry môžete odobrať z hry všetky strieborné mince doplniť tečkou na konci věty.

Tabuľku víl položte vedľa plochy Roundforest a naplňte jej rady náhodne vybranými tokenmi predmetov.

Teraz zamiešajte 12 kariet s postavami a lícnou stranou, tak aby neboli postavy vidieť, ich položte na kopy na kraj lesa. 12 farebných žetónov položte vedľa.

Medené a strieborné mince, zlaté jablká a smaragdový prsteň umiestnite vedľa lesa do zásoby.



Nastavenie hry pre 3-4 hráčov:



HERNÝ POSTUP

Vyberte si začiatočného hráča a postupujte podľa smeru hodinových ručičiek.

Ten, kto je na rade, sa môže rozhodnúť pre jednu z dvoch možností:

- Ťahať figúrkou alebo
- Urobiť si prestávku a ostať na aktuálnom lesnom dieli

a. Ťah figúrkou

V prvom kole začína každý hráč so svojou figúrkou z miesta, kde má odložený batoh a môže presunúť figúrkou na jeden z dvoch susedných dielikov. V ďalšej časti hry sa už na batoh nedá figúrkou vrátiť. Osemhranné lesné diely vyznačujú plochu, na ktorej sa môže figúrkou pohybovať a to horizontálne alebo vertikálne. Figúrkou sa môžete pohybovať o maximálne

Nastavenie hry pre 2 hráčov:



dva diely lesa a nie za jeho okraj. Symboly, ktoré ležia vnútri osemhranných dielikov lesa, sa vzťahujú na priamo susediace časti, symboly ležiace na vonkajšej časti sa vzťahujú na nasledujúci diel v uvedenom smere. Ak je symbol celý biely, môžete vstúpiť figúrkou do tejto časti lesa. Ak je symbol prázdny, teda nevyplnený, nedá sa do tejto časti lesa figúrkou ísť. Ak sa nachádza prázdny symbol vo vnútornej časti, môže sa daný dielik lesa preskočiť. Na jednom dieli môže stáť vždy len jedna figúrka.



Výnimka: kompas. Odovzdaním tokenu kompasu umožní hráčovi vstúpiť aj do tých častí lesa, na ktoré ukazuje prázdny symbol na dieliku, na ktorom hráčova figúrka práve stojí. Keď kompas použijete, vypadáva z hry. Použiť kompas môže každý hráč za jednu hru iba dvakrát.



b. Prestávka

Hráč sa môže rozhodnúť jednoducho ponechať figúrku na mieste. Prestávku urobí hráč aj vtedy, keď v rámci kola nemôže figúrkou pohnúť ani jedným smerom kvôli vyznačeným symbolom.

Následne musí vykonať hráč tieto kroky presne v tomto poradí:

1. Otočiť dielikom lesa



Nezávisle na tom, či sa hráč rozhodol pre možnosť a) alebo b) musí ten diel lesa, na ktorom sa nachádza figúrka, otočiť o 90°. Smer otáčania je označený dvoma šípkami na dieliku lesa. Nové nastavenia osemhranného dieliku teraz určuje možné pohyby figúrok, ktoré budú v dispozícii v ďalšom kole. Ak si urobí hráč Prestávku, skončil ťah a na rade je ďalší hráč.

2. Zabratie opustenej časti lesa

Na diel lesa, z ktorej hráč odišiel figúrkou, je potrebné znova položiť farebný žetón, ktorý náhodne vytiahnete z čierneho mešca, pokiaľ na ňom hráč nenechal token predmetu alebo postavy.

3. Vykonanie akcie

Ďalšie akcie sa odvíjajú od toho, čo sa nachádza na dieliku lesa, na ktorý hráč vstúpil figúrkou.

Modrý žetón

– potiahnuť si predmet, ponechať si ho, vymeniť alebo odložiť

Ak na dieliku lesa leží modrý žetón, zoberie sa a položí mimo hraciu plochu. Hráč si následne vyberie z modrého mešca jeden predmet.

Počas svojej cesty lesom môžu hráči zbierať ľahké a ťažké predmety.



Pozadie tokenov ťažkých predmetov žiari oranžovou farbou. Medzi ťažké predmety patrí nákova, sud, sedlo, truhlica s pokladom a kameň. Každý hráč môže niesť v batohu len jeden ťažký predmet. Ťažké predmety sa dajú používať napr.

k zabráneniu otočenia dieliku lesa (pozri časť Vytvoriť alebo odstrániť blokádu).

K ľahkým predmetom patria prilba, podkova, klobúk, syr, kanvica, kríž, džbán, lyžica, mažiar, minca, huba, fľaša, kľúč, meč, čižmy alebo magický elixír.

Ak je predmet označený červeným výkričníkom, môže byť užitočný pre postavy na dokončenie jednotlivých úloh (pozri časť Postavy).



Ak si hráč vybral predmet, má na výber jednu z troch možností:

- A. predmet si ponechá a vloží ho do svojho batohu, ak v ňom má ešte miesto,
- B. predmet si ponechať nechce. Položí token s predmetom. Na diel lesa pod svoju figúrku. Tam ostane, kým ho nezoberie ďalší hráč,
- C. trúfne si na výmenný obchod s vílou. Na tabuľke víl sa nachádzajú tri rady s predmetmi. Ak chce hráč predmet vymeniť, musí token, ktorý si práve vytiahol, dať naspäť do modrého mešca, a môže si vybrať predmet, ktorý sa nachádza v jednom rade v tabuľke víl. V tomto prípade platí:



spodný rad: Hráč dostane predmet bezplatne,
stredný rad: Hráč musí zaplatiť 1 medenú mincu,
horný rad: Hráč musí zaplatiť 2 medené mince.

Zaplatené mince sa vracajú do zásob.

Poznámka: Ak už hráč nemá medené mince, môže dať víle aj jednu striebornú. Ale pozor, víla nie je dobročinná organizácia a drobné nevracia!

Vymenený token s predmetom sa uloží do batohu. Zvyšné tokeny predmetov sa z daného radu odstránia a položia vedľa tabuľky víl. Tokeny vo vyšších radoch sa posunú nižšie a do najvyššej rady sa pridajú nové tokeny z vrecúška. Nakoniec sa do modrého mešca vložia odobraté tokeny predmetov.

Poznámka: Ak je na vytiahnutom alebo vymenenom tokene minca, je možné ju okamžite vymeniť za príslušnú mincu zo zásoby. Token sa vloží späť do modrého mešca.

Upozornenie: Do batohu sa zmestia najviac 3 predmety, z toho jeden ťažký!



Žltý žetón

– vytiahnuť predmet a položiť ho na iný diel lesa

Ak je na dieliku lesa položený žltý žetón, položí sa mimo hraciu plochu. Potom vyberie hráč z modrého mešca jeden predmet – tento si však nenechá, ale položí ho na ľubovoľný diel lesa, na ktorom už je žltý žetón. Žltý žetón z tohto dielu sa takisto položí mimo hraciu plochu. Predmet ostane na dieliku lesa tak dlho, kým ho nezoberie ďalší hráč. Ak na dielikoch lesa nie sú žiadne žlté žetóny, položí sa predmet na diel s modrým žetónom a modrý žetón sa položí mimo hraciu plochu.

Červený žetón – potiahnuť kartu postavy

Ak je na dieliku lesa položený červený žetón, položí sa mimo hraciu plochu. Hráč si potom vyberie ľubovoľnú kartu postavy. Existujú tri rozdielne typy postáv, ktoré sú vyobrazené na kartách.

- Prátsky postavy** jsou: kovář, hostinský a sochař.
- Nepřátsky postavy** jsou: čarodějnice, loupežník a čert.
- Pomocný postavy** jsou: princ, jednorožec, kupec, žebřák, skřítek a lesní duch.



Priateľské a nepriateľské postavy dávajú hráčovi úlohy, ktoré dokáže vykonať pomocou určitých predmetov (červený výkričník!) a/alebo s pomocou mincí. Hráč si môže zvoliť, či chce vykonať vrchnú alebo spodnú úlohu. Ak hráč nemôže alebo nechce dokončiť úlohu okamžite, položí vybranú kartu postavy vedľa svojho batohu obrázkom postavy nahor. Potom vyhledá token postavy, ktorá sa zhoduje s kartou, a položí ju na diel lesa pod svoju postavu. Týmto spôsobom môžu aj ostatní hráči naraziť na danú postavu a úlohu dokončiť sami.

Pozor: Ak má hráč kartu s priateľskou alebo nepriateľskou postavou, je voči tejto postave zaviazaný, pretože nesplnil úlohu, ktorá mu bola pridelená. Pokiaľ je hráč zaviazaný jednej alebo viacerým postavám, lesný duch mu odmietne darovať smaragdový prsteň, aj keď hráč zhromaždil 3 zlaté jablká!

Hráč má 3 možnosti na splatenie svojich dlhov:

- Hráč postupne zbiera predmety alebo mince potrebné na dokončenie úlohy a v priebehu hry sa presunie na diel lesa so zodpovedajúcim tokenom postavy a daruje jej ich.
- Hráč obetuje zlaté jablko, aby sa tak zbavil zadĺženia. Jablko sa následne vracia do zásob. Ak hráč nemôže alebo nechce obetovať zlaté jablko okamžite, ale využiť túto možnosť, ako vyrovnať dlh, neskôr, musí sa najprv presunúť na diel lesa s príslušným tokenom postavy, aby jej mohol zlaté jablko darovať.

☺ Iný hráč zozbiera požadované predmety alebo mince a splní úlohu. Aby tak urobil, musí sa tiež najprv presunúť figúrkou na diel lesa s príslušným tokenom postavy, aby jej podaroval predmety či mince.

Ak hráč splnil vrchnú úlohu, dlh je vyrovnaný a hráč je voľný. Ak hráč splní spodnú úlohu, dostane zlaté jablko - od priateľských postáv ako odmenu a od nepriateľských postáv, lebo ich prekabátil. Po dokončení úlohy sa príslušná karta postavy opäť zamieša do kopy kariet a token zodpovedajúcej postavy sa umiestni mimo hraciu plochu. Predmety použité na dokončenie úlohy sa vrátia do modrého mešca, mince sa vrátia do zásoby.

Pomocné postavy ponúkajú určité zručnosti, z ktorých si niektorú môžete vybrať a použiť. Ak chce hráč využiť danú schopnosť, vykoná akciu zobrazenú na karte a vloží kartu postáv späť do kopy kariet. Ak hráč túto schopnosť nepotrebuje alebo ju nechce použiť ihneď, položí kartu vedľa hracieho plánu obrázkom postavy hore, aby ju ostatní videli. Vyhľadá príslušný token postavy a umiestni ju pod svoju postavu na dielik lesa. Týmto spôsobom môžu ostatní hráči naraziť na postavu a využiť jej schopnosti. Na to je potrebné, aby sa figúrka iného hráča spolu s tokenom postavy nachádzala na danom dieliku lesa. Medzi pomocníkmi sa nachádza tiež lesný duch (pozri Stretnutie s lesným duchom).

Podrobný popis rôznych postáv nájdete na konci pravidiel hry.

Keď sa minú všetky farebné žetóny z mešca, vrátia sa do neho žetóny, ktoré sú položené mimo hraciu plochu.

Kúzelné studničky

V lese sú ukryté 4 kúzelné studničky, ktoré vedia premeniť predmety na mince a mince zas na zlaté jablká. Ak hráč vstúpi na diel lesa so studničkou, môže si vybrať jednu z nasledujúcich možností:



Vybrať z batohu 2 ľubovoľné predmety a vymeniť ich za 2 medené mince.

Vybrať z batohu 3 medené mince a vymeniť ich za 1 striebornú mincu.

Vybrať z batohu 1 striebornú mincu a vymeniť ju za 1 zlaté jablko, ktoré hráč vloží do svojho batohu.

Vymenené predmety sa vracajú späť do modrého mešca, vymenené mince sa vracajú do zásoby. Nie je povolené meniť i medené alebo strieborné mince zo zásoby.

Nerobiť nič: Ak hráč nemôže alebo nechce nič meniť, môže sa vzdať tahu.

Počas svojho tahu môže hráč vykonať iba jednu z uvedených akcií, a to iba vtedy, ak práve vstúpil na diel lesa so studničkou. Výmena sa môže konať iba tak, ako je to uvedené na mapke. Nie je možné vymeniť jednu medenú mincu za jeden predmet alebo dve zlaté jablká za dve strieborné mince. Ak si hráč urobí prestávku na dieli lesa so studničkou, otočí diel pri svojom ďalšom tahu, ale nesmie vykonať žiadne ďalšie tahy alebo akcie. Následne je na rade ďalší hráč.

Tokeny predmetov

Ak potiahne hráč svojou figúrkou na diel lesa, na ktorom už leží nejaký predmet, môže ho zobrať alebo vymeniť v tabuľke víl podľa postupu popísaného vyššie. Oboje je možné len vtedy, ak má v batohu dost' miesta (max. 3 predmety z toho najviac jeden ťažký). Ak už nemá hráč v batohu miesto, nemôže vykonať ďalšiu akciu, token predmetu ostane na dieli lesa a na rade je ďalší hráč.

Token postáv

Ak sa na dieli lesa nachádza token postavy, dá sa na neho vstúpiť len vtedy, ak sa použijú schopnosti postavy alebo ak sa splní zadaná úloha. Nemusí to byť nevyhnutne hráč, ktorý pôvodne položil token postavy na tento diel lesa. Ak hráč zaplatí dlh za spoluhráča, vráti spoluhráč token postavy späť. Má to ale šťastie! Je oslobodený od dlžoby, no nedostáva žiadnu odmenu. Tá patrí hráčovi, ktorý úlohu dokončil. Token postáv sa znova položí vedľa kopy kariet s postavami.

Vytvoriť alebo odstrániť blokádu (voliteľné)

Môžete použiť ťažké predmety k zabráneniu otáčania dielikov lesa. Za týmto účelom umiestnite z batohu token s ťažkým predmetom na voľné miesto medzi diely lesa. Takto ste zablokovali všetky príslahlé časti lesa, ktoré sa nemôžu otáčať, kým nie je ťažký predmet odstránený. Blokovanie sa môže použiť alebo odstrániť iba raz za jedno kolo, a to buď na začiatku alebo na konci kola.



(ukážka blokovanie ťažkými predmetmi)

Pozor: Ťažké predmety ležiace na dieliku lesa nie sú blokáda a nebránia teda v otáčaní. A nezabudnite: v batohu viete odnieť len jeden ťažký predmet!

Stretnutie s lesným duchom

Aby hráč natrafil na lesného ducha, nesmie mať dlžobu u žiadnej postavy a musí nazbierať 3 zlaté jablká. Existujú štyri spôsoby, ako získať vytúžené zlaté jablká:



- premenou striebornej mince v kúzelnéj studničke (pozri Kúzelná studnička),
- od priateľských postáv ako odmenu za splnenie úlohy (pozri Červený žetón - potiahnuť si kartu postavy),
- od nepriateľských postáv, ktoré ste prekabátili (pozri Červený žetón - potiahnuť si kartu postavy),

• **v truhlici s pokladmi:** Hráč, ktorému sa podarilo do batohu nazbierať tokeny predmetov Truhlica a Kľúč, môže kľúčom otvoriť truhlicu, v ktorej sa nachádza zlaté jablko. Oba tokeny sa potom vrátia naspäť do modrého mešca, zlaté jablko sa vloží do batohu.

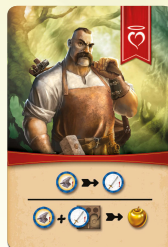
Ak splní hráč všetky podmienky na dokončenie hry a ešte nie je vyložený token lesného ducha, je najvyšší čas ducha vyvolať. Na túto mystickú udalosť je potrebné, aby spoluhráč naľavo od hráča, ktorý splnil všetky potrebné podmienky, položil token lesného ducha na ľubovoľný lesný diel s červeným žetónom. Ak taký nie je, je možné položiť token lesného ducha na diel s modrým žetónom. Farebný žetón sa potom položí mimo hraciu plochu.

KONIEC

Hra končí, akonáhle hráč nazbiera 3 zlaté jablká, nemá dlh u žiadnej postavy a presunul sa figúrkou na diel lesa, na ktorej sa nachádza token lesného ducha. Výmenou za 3 zlaté jablká obdrží hráč od lesného ducha smaragdový prsteň a vyhráva hru.

POSTAVY

Priateľské postavy



Kováč potrebuje nákovu (ťažký predmet!) na dokončenie svojich majstrovských diel zo železa. Každý, kto mu prinesie nákovu, dostane za odmenu meč. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiadny meč, hráč má smolu a nedostane nič.

Ak dáte kováčovi nákovu, no už máte meč v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Nákovu sa vloží naspäť do modrého mešca.



Hostinský potrebuje pre svojich vždy smädných zákazníkov sud piva (ťažký predmet!). Každý, kto mu takýto sud prinesie, dostane ako odmenu magický elixír. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiaden lektvar, hráč má smolu a nedostane nič.

Ak dáte hostinskému sud, no už máte magický lektvar v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Pivný sud sa vráti naspäť do modrého mešca.



Sochár potrebuje na svoje umelecké výtvary veľký kus kameňa (ťažký predmet!). Každý, kto mu prinesie kameň, dostane za odmenu kríž. Hráč si môže vybrať príslušný token z modrého mešca. Ak však v mešci nezostal žiaden kríž, hráč má smolu a nedostane nič.

Ak dáte sochárovi kameň, no už máte kríž v batohu, miesto toho dostanete zo zásob zlaté jablko. Kameň sa vráti naspäť do modrého mešca.

Nepriateľské postavy:



Čarodějnice sa bojí kríža. Ak máte v batohu kríž, môžete ho použiť na jej odplátenie.

Ak však máte kríž a zároveň magický elixír, prekabátite starú čarodějnicu, až s hrôzou utečie, pričom jej vypadne zlaté jablko. Obe položky - kríž a elixír - sa vrátia do modrého mešca a hráč si môže zo zásob zobrať zlaté jablko.



Lúpežník požaduje nevyberaným spôsobom od hráča dve medené mince. Tí, ktorí mu ich dajú, sa ho zbavia. No ak máte okrem dvoch medených mincov aj meč, prekabátite lúpežníka, ktorý s hrôzou utečie, až mu vypadne zlaté jablko. Medené mince sa vracajú do zásob a meč do modrého mešca. Hráč si môže zo zásob zobrať zlaté jablko.



Čert dáva hráčovi ponuku, ktorá sa neodmieta: striebornú mincu za jeho dušu. Každý, kto dá čertovi striebornú mincu, zbaví sa pekelného spoločníka a zachráni si svoju nesmrteľnú dušu. No ak mu dá okrem striebornej mince aj kríž, prekabáti starého čerta a zbaví sa ho raz a navždy. Za odmenu si môže zobrať zo zásob zlaté jablko.

Pomocné postavy:



Princ odmeňuje odvahu hráča, ktorého stretne. Hráč smie preto vytiahnuť tri veci z modrého mešca, vybrať si jednu z nich a tú vložiť do svojho batohu. Ďalšie dve sa vrátia späť do mešca. Túto princovu schopnosť môžete využiť, iba ak máte v batohu dostatok miesta.

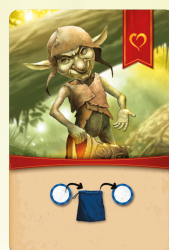


Jednorozec vie poľahky nájsť správnu cestu cez Roundforest a rýchlo preniesie hráča na požadované miesto. Hráč môže položiť svoju figúrku na ktorýkoľvek voľný dielik lesa a potom ho otočiť o 90°. Týmto končí jeho ťah.

Ak má však hráč v batohu sedlo, môže vykonať aj akciu, ktorá je na tomto dieliku lesa označená žetónom alebo tokenom. Token so sedlom sa potom vráti späť do modrého mešca.



Kupec ponúka lákavý obchod: odkúpi od hráča až tri predmety a za každý ponúka jeden medenák. Žetóny predmetov sa vložia do modrého mešca, medené mince do batohu. A to zďaleka nie je všetko! Hráč má jedinečnú možnosť kúpiť zlaté jablko len za jednu striebornú mincu. Hráč si môže zobrať jablko zo zásob a vložiť ho do batohu, strieborná minca sa dáva do zásob. Hráč si môže vybrať jednu z dvoch akciových ponúk, no nie obe naraz! Poznámka: Kupec nie je banka a nevymieňa medenáky za strieborné mince!



Škriatok vie nájsť pre hráča predmet jeho túžob. Hráč si môže vybrať z modrého mešca taký predmet, ktorý sa mu hodí a vymeniť ho za predmet zo svojho batohu. Môžete si vybrať ľubovoľný predmet okrem peňazí, tie škriatok darovať nevie. Poznámka: vo svojom batohu môžete mať aj po takejto výmene len jeden ťažký predmet.



Žobrák sa poneviera hore-dole a pozná kde-koho. Za jednu medenú mincu zavedie hráča za hociktorou postavou. Hráč si preto môže vybrať ľubovoľnú kartu postavy z kopy a kartu s žobrákom zas zamieša naspäť. Ak si zvolil hráč pomocnú postavu, môže ihneď využiť jej schopnosti. Ak sa rozhodol pre priateľskú alebo nepriateľskú postavu, môže ihneď splatiť svoj dlh. Inak sa postupuje tak, ako je popísané vyššie.



Lesný duch vlastní legendárny smaragdový prsteň. Ak už nedľžíte žiadnej postave nič a prinesiete lesnému duchovi 3 zlaté jablka, získavate drahocenný prsteň a vyhrávate hru.

Kvôli jednoduchosti a zrozumiteľnosti nepoužívame v slovách mužský a ženský rod súčasne (napr. hráč/ka). Všetky označenia osôb platia rovnako pre všetky pohlavia.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Roundforest“, prosím, kontaktujte nás: Piatník Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Nájdete nás na Facebooku
facebook.com/PiatnikCZ
piatnik.com

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

PL

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 zaklęty las żyje. Gdy tylko zrobisz krok, podłoże 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!



Gra Piatnika nr 664496

© Piatnik, 2020 • Printed in Austria

EB20/21-0432 PO016235



piatnik.pl

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 złotych
1 płytka wróżki
12 kart postaci
12 płytek ze złotymi jabłkami
12 płytek postaci
39 płytek przedmiotów
24 miedziaki
12 srebrników
1 płytka 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 rekwiizyty.
- 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



Przygotowanie gry dla 2 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

- a. przesunąć swoją figurkę
- b. 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

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 kafełku może stać tylko jedna figurka.



Wyjątek: Kompas. Oddając płytkę kompasu gracz może wprowadzić swoją figurkę na kafelek, na który wskazuje pusty symbol na kafełku, 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 kafełku, 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 kafełku, gracz wykonuje kolejno następujące czynności:

1. Obrót kafełka



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

2. Zapełnienie opuszczonego kafełka

Na kafełek, z którego zeszła 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 kafełku, na który wprowadzona została figurka gracza, wykonywane są następujące akcje:

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

Jeżeli na kafełku 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 kafełków (*patrz Zakładanie i zdejmowanie blokad*).

Do lekkich przedmiotów należą: hełm, podkowa, kapelusz, ser, krzyż, dzban, łyżka, moździerz, moneta, grzyb, manierka, klucz, 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 miedziaki
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 płytce wróżki przedmioty przesuwają 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** – ksiądz, 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 Duchą 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 kafełku 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 kafełku.

Płytki postaci

Jeżeli na kafełku 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 kafełku 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 jabłki. 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 miedzaków** okupu. Kto mu je da, uwalnia się od bandyty. Jeżeli gracz ma oprócz **dwóch miedzaków** także **miecz**, bandyta ucieka, gubiąc przy tym złote jabłko. Gracz bierze z banku złote jabłko, miedzaki 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.

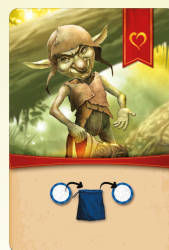


Jednorożec może przenieść gracza w dowolne miejsce. Gracz przestawia swoją figurkę na **wybrany kafelek lasu** i obraca kafelek o 90°. Na tym kończy się jego ruch. Jeżeli gracz ma w plecaku **siodło**, może wykonać dodatkowo akcję, związaną z leżącym na kafelku żetonem lub odłożoną na kafelek płytką.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



Kupiec ma do zaoferowania kuszący interes: może odkupić od gracza **do 3 przedmiotów**, płacąc za każdy miedzaka. Gracz bierze z banku miedzaki, 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.

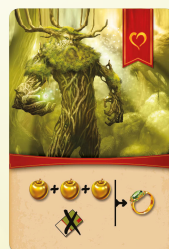
Uwaga: Kupiec to nie bank – nie wymienia miedzaków na srebrniki.



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 **miedzaka** może zaprowadzić gracza do **dowolnej postaci**. Gracz wybiera z talii dowolną kartę, a kartę żebraka wstawia 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.**