




# WRÓŻKA

 **Wiek:** 5-8 lat

 **Liczba graczy:** 2-4

 **Zawartość:** 1 plansza + 20 żetonów „nutki” + 4 karty „Wróżka” + 1 kostka + 4 pionki

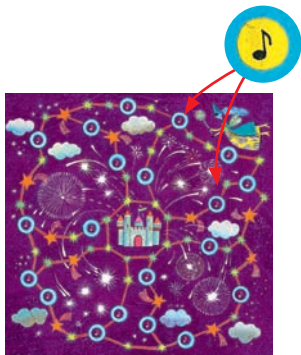
 **Cel gry:** wygrywa ta wróżka, która jako pierwsza wróci do zamku w karocy ubrana od stóp do głów (z diademem, koliań, torebką i wachlarzem w dobranym do zestawu kolorze).

 **Przygotowanie do gry:**

Każdy gracz wybiera jeden pionek i stawia go na środku planszy, na zamku oraz wybiera kartę księżniczki w odpowiadającym kolorze i kładzie ją przed sobą. Żetony „nutki” kładziemy na miejscach na planszy ze znacznikiem nutki.

**NB1:** w trakcie przygotowywania gry, gracze nie powinni znać obrazków, które znajdują się na odwrotnej stronie żetonów z nutką.

**NB2:** jeśli wszystkie karty „księżniczki” nie są używane (gdy gra 2 lub 3 graczy), trzeba odłożyć wszystkie elementy gry, które odpowiadają odłożonym kartom. Kładziemy żetony na pozycji z nutką w dowolny sposób, zostawiając niektóre miejsca wolne.



**Przebieg gry:** najmłodszy gracz „księżniczka” zaczyna, następnie gra toczy się według ruchu wskazówek zegara. Gracz rzuca kostkę i przesuwa swój pionek w wybranym przez siebie kierunku. Jeżeli pionek trafi na żeton z nutką, gracz odwraca żeton (jeśli tego sobie życzy) i pokazuje go pozostałym graczom.

- Jeśli żeton pasuje do jednego z elementów brakujących na karcie z Wróżką, gracz bierze go i kładzie na swojej karcie i ponownie rzuca kostką.
- Jeśli żeton nie pasuje (bo element nie pasuje do wybranego przez gracza koloru) gracz odkłada go, stroną z nutką do góry w to samo miejsce, a kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Jeśli żetonem jest karoca: karta tego gracza jest kompletna i może on wziąć ten żeton i położyć go na swojej karcie; następnie rzuca kostką by wejść do zamku.  
Lub karta gracza jest niekompletna i gracz nie może wziąć tego żetonu. Gracz kładzie żeton stroną z nutką na wierzchu i kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Na „spadającej gwiazdzie”, gracz jeszcze raz rzuca kostką
- Na pozycji pustej: nic się nie dzieje i kolejka przechodzi na następnego gracza.

**NB3:** nie może być dwóch Księżniczek na tej samej pozycji. Jeśli jakieś miejsce jest już zajęte gracz powinien wybrać inną dróżkę.

**NB4:** nie można wykonywać zawrotu z wybranej ścieżki w trakcie tego samego ruchu.

**NB5:** w trakcie trwania gry, gracz nie musi zwrócić żetonu „nutka”, na którym dochodzi do końca swojego przemieszczania się. Jeżeli przypomina sobie element, jaki był na odwrócie tego żetonu i który go nie interesuje, nie odkrywa go by nie ułatwić gry przeciwnikom.

**NB6:** nie jest konieczne dojscie dokładnie na pozycję, na której znajduje się żeton. Jeśli gracz wyrzuci kostką liczbę wyższą od ilości pozycji do przejścia, które dzielą go od pozycji z żetonem, może zdecydować czy się na nim zatrzymać czy nie.

**Koniec gry:** wygrywa pierwsza Księżniczka, która dotrze do zamku w karocy ze wszystkimi akcesoriami w odpowiednim kolorze.