

ROZBRYKANE JEDNOROŻCE



Wszyscy w Krainie Magii wiedzą, że na końcu każdej tęczy można znaleźć garniec złota. Wielu mieszkańców świata ludzi zaprzecza tej skądinąd niezaprzeczalnej prawdzie, mając ją za legendę czy może element folkloru. W rzeczywistości, choć niemagiczne istoty nie mają o tym pojęcia, zawsze gdy w pobliżu pojawia się tęcza, wszystkie okoliczne jednorożce w jednej chwili rzucają wszystko i zaczynają ku niej pędzić, niezdołne oprzeć się pokusie zanurzenia łba w garncu złota na jej końcu.

Wiadomo też powszechnie, że tysiące lat temu kilku mieszkańców Krainy Magii – tych całkowicie pozbawionych skrupułów i moralnie co najmniej dwuznacznych – zdało sobie sprawę, że ta sytuacja stanowi wspaniałą okazję, aby zarobić kolosalne ilości złota kosztem czystych, niewinnych istot... Ostatecznie doszło do tego, że z każdym pojawieniem się tęczy owi przebrzydli spekulanci gromadzili się, by prowadzić swe ciemne interesy. Wkrótce obstawiane gonitwy zaczęły przyciągać ogromne tłumy widzów.

CEL GRY

Rozbrykane jednorożce to **taktyczna gra oparta o zakłady** oraz odrobinę szczęścia. Wcielicie się w role bogatych hazardzistów z magicznego świata, zdeterminowanych by zdobyć tytuł następnego **Wielkiego Rogacza**, przyznawany wyłącznie najlepszym i najbieglejszym koneserom jednorożców w mającej wiele tysięcy historii Wielkich Mistrzostw Jednorożców.

W trakcie Mistrzostw będziecie się starali obstawiać **udane zakłady** z myślą o zdobyciu **Chwały** 🍀 oraz **Złota** 🟡.

Wraz z upływem czasu to cykliczne wydarzenie przyjęło się nazywać „Wielkimi Mistrzostwami Jednorożców”! Entuzjaści z każdego zakątka krainy przybywają, by oglądać gonitwy, gotowi postawić każde pieniądze, byle tylko zasłużyć na tytuł „Wielkiego Rogacza”. Otrzymuje go najlepiej obstawiający na wyścigach jednorożców i zachowuje do niego prawo aż do chwili pojawienia się następnej tęczy.

Jeśli ktoś chciałby zostać jedną z tych... przedsiębiorczych jednostek, musi wiedzieć, że konkurencja jest naprawdę bezpardonowa. Ci, którzy rzekomo przestudiowali zachowania jednorożców – niebiańskich, a zarazem tajemniczych istot – będą tracić i zdobywać złoto z myślą o osiągnięciu po prestiż oraz chwałę. Wszystkie pieniądze i czas zainwestowane w zakurzone tomiszczą traktujące o jednorożcach nareszcie się zwróca... i to z dużymi odsetkami. Nie można też zapominać o wiecznym szacunku i miłości publiki.






– fragment dzieła „Magiczne zwierzęta i jak je dostrzec”
pióra Omnibusa Czarotwora,
Dyrektora Koszmarnej Akademii
dla Cwanych Wiedźm i Czarodziejów

Mając nadzieję na osiągnięcie zamierzonego celu, podpiszecie kontrakty z szemranymi mieszkańcami krainy baśni, tym samym **wynajmując ich**, by zwiększyli szanse na wasze zwycięstwo. Będziecie też zagrywać karty magii, aby bezczelnie **ustawiać gonitwy**, a przy okazji postaracie się uniknąć straty całego ciężko zarobionego Złota 🟡. Inaczej nie pozostanie wam nic innego, jak tylko **poprosić członków elfiej mafii o pożyczkę**.

Na zakończenie Mistrzostw zwycięży gracz z **największą ilością Chwały** 🍀! (Oczywiście o ile nie okaże się, że siedzi zbyt głęboko w kieszeni elfiej mafii...).



ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 123 karty:
 - 23 karty ruchu
 - 44 karty magii
 - 40 kart kontraktów (8 na każdy klan: Gnomów, Skrzatów, Goblinów, Wrózek oraz Wiedźm)
 - 6 kart jednoroźców
 - 10 kart pożyczek
- 6 figurek jednoroźców
- 6 nakładek na podstawki jednoroźców, po 1 w każdym kolorze
- 2 kości cwału
- 1 żeton pierwszego gracza
- 6 żetonów obstawiania zwycięstwa, po 1 w każdym kolorze
- 6 żetonów wczesnego obstawiania podium, po 1 w każdym kolorze
- 6 żetonów późnego obstawiania podium, po 1 w każdym kolorze
- 11 żetonów akcji
- 81 żetonów Chwały  (59 z 1 koniczynką, 22 z 3 koniczynkami)
- 6 żetonów kursów, po 1 w każdym kolorze
- 6 kafelków właścicieli, po 1 w każdym kolorze
- 1 znacznik numeru gonitwy
- 124 żetony Złota  (80 o wartości 1 , 27 o wartości 5 , 12 o wartości 20 , 5 o wartości 50 )



Figurki jednoroźców



Nakładki na podstawki jednoroźców



Karty kontraktów



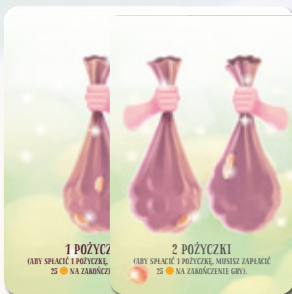
Karty magii



Karty ruchu



Karty jednorożców



Karty pożyczek



Żeton obstawiania zwycięstwa
 Żeton wczesnego obstawiania podium
 Żeton późnego obstawiania podium



Żeton 1 Złota
 Żeton 5 Złota
 Żeton 20 Złota
 Żeton 50 Złota

Żeton pierwszego gracza



Kafelki właścicieli



Żetony kursów



Żeton 1 Chwały
 Żeton 3 Chwały



Kości cwału



Znacznik numeru gonitwy



Żetony akcji





PRZYGOTOWANIE GRY

UWAGA: jeśli gracze na 2 lub 6 osób, obowiązują dodatkowe zasady. Należy je sprawdzić na stronie 7!

1. Ułóżcie **planszę** na środku stołu tak, aby była dobrze widoczna dla wszystkich graczy.
2. Ułóżcie **znacznik numeru gonitwy** na pierwszym polu toru gonitw.



3. Weźcie wszystkie **żetony Złota** oraz **żetony Chwały** i utwórzcie z nich osobne stopy w obrębie wspólnej puli obok planszy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Tworzą one **Bank**. Następnie każdy gracz **bierze 20** .
4. Ułóżcie wszystkie **karty pożyczek** na stole, obok Banku.
5. Potasujcie **talię ruchu** i umieśćcie ją zakrytą na polu w lewym górnym rogu planszy.
6. W rozgrywce na **4-6 osób** ułóżcie wszystkie żetony obstawiania na wyznaczonych polach bezpośrednio poniżej pola na talię ruchu, tak jak to pokazano na ilustracji. W rozgrywce na **2-3 osoby** ułóżcie tylko żetony obstawiania zwycięstwa i żetony wczesnego obstawiania podium, natomiast żetony późnego obstawiania podium odłóżcie do pudełka - **nie będą używane** podczas tej rozgrywki.



Przygotowanie gry dla 2-3 osób



Przygotowanie gry dla 4-6 osób



7.

7. Posegregujcie różne rodzaje **żetonów akcji** według kolorów i utwórzcie jeden stos dla każdego rodzaju żetonu akcji (patrz strony 10-13), układając poszczególne żetony w taki sposób, aby **mniejsze** (oznaczone „A”) znalazły się na wierzchu danego stosu. Następnie ułóżcie każdy stos na odpowiadającym mu kolorem polu planszy.
8. Podzielcie wszystkie **karty kontraktów** według Klanu, który reprezentują (Wróżki, Gnomy, Gobliny, Skrząty, Wiedźmy), a następnie wybierzcie lub wylosujcie **2 Klany**, z którymi zagraacie. Wszystkie nieużywane karty kontraktów odłóżcie do pudełka. **Nie będą używane** podczas tej rozgrywki.



9.

9. Potasujcie razem karty kontraktów 2 wybranych Klanów, aby utworzyć **talie kontraktów** i umieśćcie ją zakrytą na stole, obok pól kontraktów na planszy. **Dobierzcie 3 karty** z talii kontraktów i ułóżcie po 1 z nich, odkrytej, na **każdym polu kontraktu** na planszy.
10. Załóżcie **nakładki** na podstawkę każdej figurki jednorożca. Następnie ustawcie każdą **figurkę jednorożca** na polu startowym toru w **odpowiadającym jej kolorze** (jednorożca z niebieską nakładką ustawcie na niebieskim torze itd.).



10.

11.

11. Weźcie **karty jednorożców** i ułóżcie każdą z nich (stroną z sielankowymi, białymi obłoczkami ku górze) na polu jednorożca znajdującym się poniżej toru z **figurką danego jednorożca**.
12. Potasujcie wszystkie **karty magii**. W rozgrywce na **2-5 osób** rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart, zaś w rozgrywce na **6 osób** - tylko po 4 karty. Z pozostałych kart magii utwórzcie talie magii i umieśćcie ją obok planszy.
13. Wylosujcie **pierwszego gracza** - otrzymuje on żeton pierwszego gracza oraz **2 kości cwału**.



14. Pomieszczać **żetony kursów** i losowo ułóżcie po 1 na każdym polu kursu na tabeli kursów. W ten sposób klasyfikujecie jednorożce od „**najszybszego**” do „**najwolniejszego**”, idąc od góry do dołu i tym samym określacie **kursy** poszczególnych jednorożców (od „**x2**” do „**x7**”).
15. Odwróćcie kartę jednorożca odpowiadającą „najwolniejszemu” jednorożcowi na „**Rozbrykaną**” **stronę** (patrz ramka poniżej oraz strona 18, gdzie znajduje się więcej szczegółów). *Zwróćcie uwagę, że kursy jednorożców będą się zmieniać w trakcie gry, zatem zmianie będzie też mógł ulec stan Rozbrykania jednorożca!*
16. Zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozdajcie każdemu graczowi **kafelki właściciela** odpowiadający jednorożcowi z **najlepszym kursem** (tzn. sklasyfikowanemu najniżej w tabeli) z obecnie dostępnych: kafelek jednorożca z kursem „**x7**” dajcie pierwszemu graczowi, ten z kursem „**x6**” drugiemu graczowi itd. Odłóżcie wszystkie nieużywane kafelki właściciela do pudełka.

...Teraz jesteście gotowi do wyścigu!



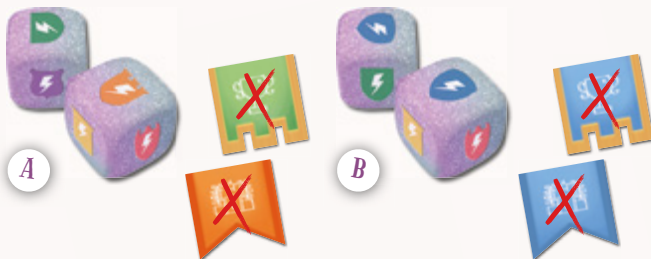
Przykład: jeśli kursy są takie, jak pokazano na ilustracji z numerem 14, stan Rozbrykanego osiąga na początku gry fioletowy jednorożec (zgodnie z ilustracją z numerem 15). Ponadto fioletowy kafelek właściciela zostaje przypisany do pierwszego gracza, niebieski kafelek właściciela do drugiego gracza, czerwony do trzeciego i tak dalej.



DODATKOWE ZASADY DLA 2 GRACZY

W rozgrywkach na 2 osoby obowiązują kilka dodatkowych zasad:

- **Podczas przygotowania gry:** żeton akcji każdego koloru oznaczony „B” należy **usunąć** z jego stosu. Oznacza to, że w przypadku zielonych żetonów, które występują w trzech wariantach (A, B i C), używa się tylko tego **z wierzchu stosu (A)** oraz tego **ze spodu stosu (C)**. Jeśli chodzi o żetony w innych kolorach, występują one wyłącznie w dwóch wariantach (A i B), zatem gracze wykorzystują jedynie **wersje „A”**.
- **Przed każdą rundą:** należy rzucić **kością cwału** i usunąć z planszy **żeton obstawiania zwycięstwa** odpowiadający kolorowi wynikowi, a następnie rzucić **kością cwału** drugi raz i usunąć **żeton wczesnego obstawiania podium** odpowiadający kolorowi wynikowi. Usunięte w ten sposób żetony obstawiania **staną się ponownie dostępne** na początku następnej rundy. Należy też pamiętać, że w rozgrywce na 2 osoby w ogóle nie używa się 6 żetonów późnego obstawiania podium!



W rozgrywce 2-osobowej wszystkie żetony akcji oznaczone „B” (tzn. 5 pokazanych obok żetonów akcji) należy usunąć z gry!

Przykład A: wynik rzutu **kością cwału** wskazuje kolor zielony. Należy usunąć zielony żeton obstawiania zwycięstwa z planszy - nie będzie on dostępny podczas następnej gonitwy. Kolejny rzut **kością cwału** wskazuje kolor pomarańczowy, zatem należy również odrzucić pomarańczowy żeton wczesnego obstawiania podium.

Przykład B: jeśli wyniki obu rzutów wskazują ten sam kolor (w tym przykładzie to niebieski), podczas następnej gonitwy nikt nie będzie mógł obstawić zakładu na jednorożca danego koloru!

DODATKOWE ZASADY DLA 6 GRACZY

W rozgrywce 6-osobowej obowiązują jedna dodatkowa zasada: podczas całej gry **liczba kart na ręce** każdego z uczestników jest **zmniejszona do 4 kart** (zamiast wynosić 5 kart tak jak w rozgrywkach na mniej osób).

Pamiętajcie, że rozgrywka na 6 osób trwa dłużej niż zwykle. Jeśli wolicie krótszą zabawę, rozegrajcie 3 gonitwy zamiast 4!

OMÓWIENIE GRY

Na jedną rozgrywkę *Rozbrykanych jednoroźców* składają się **4 rundy**. Każda runda dzieli się na **3 fazy**:

- **Planowanie**: podczas tej fazy gracze wykonują akcje, aby podpisywać kontrakty celem wynajęcia magicznych istot i skorzystania z ich zdolności, zagrywać karty magii z myślą o ustawieniu gonitwy, robić zakłady itd.
- **Gonitwa**: podczas tej fazy gracze odkrywają karty ruchu i kilkakrotnie rzucają kośćmi cwału. To moment, gdy można wyłącznie obserwować przebieg wyścigu i dopingować ulubione jednoroźce do szybszego biegu!
- **Wyniki**: podczas tej fazy gracze sprawdzają, które zakłady były udane, a które nie, i zdobywają odpowiadającą im wypłatę w Złocie 🟡 oraz Chwale 🍀. Wykonują także kilka czynności porządkowych i zmieniają kursy jednoroźców w zależności od ich pozycji na końcu gonitwy.

Rozgrywka dobiega końca po rozpatrzeniu **czwartej rundy**, a gracz, który zdobył **najwięcej Chwały** 🍀 zostaje **zwycięzcą!**

KAFELKI WŁAŚCICIELI

Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymał **1 kafelek właściciela**. Kafelek właściciela czyni danego gracza - *uwaga, uwaga* - **właścicielem** jednoroźca odpowiadającego kolorem kafełkowi.

Kiedy jednorożec danego gracza zajmie odpowiednio pierwsze, drugie lub trzecie miejsce w gonitwie, jego właściciel otrzymuje **nagrodę w postaci niewielkiej premii** w Złocie 🟡:

- jeśli jednorożec gracza **zajmie pierwsze miejsce**, dany gracz **zdobywa 6** 🟡
- jeśli jednorożec gracza **zajmie drugie miejsce**, dany gracz **zdobywa 4** 🟡
- jeśli jednorożec gracza **zajmie trzecie miejsce**, dany gracz **zdobywa 2** 🟡

Uwaga: gracz nie musi postawić na swojego jednoroźca, aby zdobyć tę dodatkową nagrodę. Należy mu się ona za każdym razem, gdy jego jednorożec zajmie miejsce na podium i bez względu na to, czy dany gracz (albo jakikolwiek inny, skoro już o tym mowa) obstawi zakład na danego jednoroźca. Nie ma też znaczenia, czy jakiegokolwiek zakłady powiązane z danym jednorożcem będą udane czy nie!



FIGURKI JEDNOROŻCÓW, PODSTAWKI I WŁAŚCICIEL

Każdy z 6 jednoroźców jest reprezentowany w grze przez figurkę jednoroźca, kolorową plastikową nakładkę na podstawkę oraz kafelek właściciela w odpowiadającym jej kolorze. Nawet jeśli jakiś gracz jest właścicielem jednoroźca (tzn. posiada kafelek właściciela odpowiadający jednoroźcowi), należy pamiętać, że w *Rozbrykanych jednoroźcach* gracze nie są reprezentowani przez kolor czy konkretnego jednoroźca. Wielają się w role hazardzistów stojących obok toru i obstawiających zakłady z nadzieją na zdobycie Chwały 🍀 oraz Złota 🟡.

Żaden gracz nie jest zmuszony do stawiania na swojego jednoroźca. Wręcz przeciwnie! Często zupełnie nie będzie to leżało w jego interesie!



SPOSOBY OBSTAWIANIA KURSY

W *Rozbrykanych jednorożcach* funkcjonują dwa rodzaje obstawiania: zwycięstwa i podium.

Obstawianie podium oznacza, że gracz stawia, iż dany jednorożec zakończy gonitwę jako **pierwszy, drugi lub trzeci**. Jakkolwiek ten sposób obstawiania jest mniej ryzykowny niż obstawianie zwycięstwa, jest też **mniej zyskowy**: udane obstawienie podium podwaja ilość Złota (🟡) wydanego przez gracza na dany zakład, bez względu na kursy jednorożców. Zależnie od liczby graczy, obstawianie podium może występować w dwóch wariantach: **wczesne** lub **późne** (patrz strona 11). Ma to jedynie wpływ na ilość Chwały (🍀) zdobywanej za udane zakłady (3 🍀 za wczesne obstawianie podium, 2 🍀 za późne obstawianie podium), a nie na ilość Złota (🟡).

Z kolei **obstawianie zwycięstwa** oznacza, że gracz zakłada się, iż konkretny jednorożec ukończy gonitwę jako pierwszy, czyli innymi słowy ją wygra. To dużo bardziej ryzykowne od obstawiania podium, ale może być **znacznie bardziej zyskowe**: ilość Złota (🟡) zdobywanego za udane obstawianie zwycięstwa zależy od kursu jednorożca, na którego postawił dany gracz (patrz strona 11). Ponadto każde udane obstawianie zwycięstwa przynosi graczowi 5 🍀.



Żeton obstawiania zwycięstwa
(5 🍀; 🟡 zależy od kursu)



Żeton wczesnego obstawiania podium
(3 🍀; 🟡 x 2)



Żeton późnego obstawiania podium
(2 🍀; 🟡 x 2)

Kursy reprezentują szanse zwycięstwa związane z tym, jak **szybki lub wolny** będzie każdy jednorożec podczas gonitwy. Jednorożec, którego kurs znajduje się **wyżej** na tabeli kursów, prawdopodobnie **pobiegnie szybciej** niż te na niższych pozycjach (ale przyniesie mniej pieniędzy w razie wygranej).



Każdy rząd tabeli kursów odpowiada rzędowi na kartach ruchu: cyfry widoczne na kartach określają liczbę pól, o jakie poruszy się każdy jednorożec w danej turze gonitwy w zależności od swojego kursu (patrz strona 15). Statystycznie, **wyższe wartości pojawiają się częściej w wyższych rzędach, a rzadziej w niższych**.










Pozycja żetonu kursu na tabeli kursów jest zawsze powiązana z wartością „**mnożnika złota**” (który może wynosić 🟡 x2, 🟡 x3, 🟡 x4, 🟡 x5, 🟡 x6 lub 🟡 x7). Wskazuje on, ile Złota (🟡) wygra gracz, jeśli dokona **udanego obstawienia zwycięstwa** danego jednorożca (patrz strona 11). Przykładowo gdyby gracz obstawił zwycięstwo jednorożca z kursem 🟡 x3 i postawił na niego 5 🟡, a dany jednorożec faktycznie wygrałby gonitwę, gracz otrzymałby $5 \times 3 = 15$ 🟡!

Podczas gry kursy jednorożców **będą się zmieniać**. Jest też możliwe, że kilka jednorożców będzie mieć **taki sam kurs** (i tym samym dojdzie do sytuacji, że na tabeli kursów pojawią się **puste pola**).

FAZA 1: PLANOWANIE

Podczas Fazy planowania każdy gracz wykonuje **3 „tury akcji”**, zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas każdej ze swoich tur akcji gracz wybiera **1 żeton akcji**, a każdy żeton akcji pozwala na **zastosowanie co najmniej 1 efektu**.

Możliwe efekty to:

1. **Zagranie kart magii** 
2. **Obstawienie zakładu** 
3. **Zdobycie Chwały** 
4. **Pozyskanie kontraktu** 
5. **Zdobycie lub strata Złota**   /  
6. **Zostanie pierwszym graczem** 

Za każdym razem, kiedy gracz wybiera żeton akcji, aby wykonać akcję, musi zabrać **wierzchni żeton akcji** z odpowiadającego mu stosu (jeśli jest on dostępny), zastosować jego efekty, a następnie umieścić dany żeton przed sobą jako przypomnienie, ile akcji wykonał już w danej rundzie. Szczegółowe zasady każdego efektu opisano na kolejnych stronach.

W większości przypadków w chwili, gdy stos żetonów akcji **wyczerpie się**, efekty powiązane z konkretnym rodzajem żetonów akcji stają się **niedostępne**. Jednak w przypadku dwóch pól żetonów akcji symbol efektu nadrukowany jest bezpośrednio na planszy. Te efekty są **zawsze dostępne**. Kiedy gracz aktywuje jako swoją akcję efekt nadrukowany na planszy, musi to **zadeklarować**, zanim zastosuje dany efekt.

Uwaga: warto wspomnieć, że żetony znajdujące się najwyżej na stosie mają większą liczbę efektów lub mocniejsze działanie niż te, które znajdują się u dołu stosu. Oznacza to, że im wcześniej wybierze się określony rodzaj żetonu akcji, tym lepiej!

Gracze wykonują swoje tury akcji do momentu, aż każdy gracz rozpatrzy **3 tury**. Po tym, jak każdy wykona po 3 akcje, Faza planowania **dobiega końca**. Czas zacząć gonitwę!

1.1 ZAGRANIE KART MAGII

Gracz może zagrać wskazaną liczbę kart magii ze swojej ręki, aby **ustawić następną gonitwę!** Karty magii wpływają na skuteczność jednoroźca w danej gonitwie w **pozytywny** lub **negatywny** sposób, w zależności od rodzaju zagranej karty magii (karty białe to pozytywne karty magii, natomiast karty czarne to negatywne karty magii).






Uwaga: nie wolno ujawniać innym graczom swoich kart magii zarówno przed, jak i po ich zagranie. Zostaną one odkryte tuż przed rozpoczęciem gonitwy, we wczesnych krokach Fazy gonitwy.



Każdą zagraną kartę magii gracz umieszcza **zakrytą** poniżej karty jednoroźca, na którego chce ją zagrać, w taki sposób, aby była ułożona pionowo w linii **toru** danego jednoroźca (patrz ilustracja poniżej). Przy okazji każdej akcji gracz może zagrać karty **w dowolnej kombinacji** (wszystkie na **ten sam tor**, każdą kartę na **inny tor** lub część kart na ten sam tor, a część na inne).



Po tym, jak gracz zastosuje efekt „Zagrania kart magii”, musi natychmiast **uzupełnić swoją rękę** do 5 kart magii (do 4 kart na 6 graczy). Jeśli w talii nie ma żadnych dostępnych kart, należy potasować odrzucone karty magii i utworzyć z nich nową talię. Jeśli wciąż brakuje kart, dany gracz nie może dobrać więcej kart w danej rundzie.

1.2 OBSTAWIENIE ZAKŁADU



Gracz obstawia, aby **zdożyć Złoto**  i **Chwałę** ! W grze pojawiają się dwa stopy żetonów akcji powiązane z tym efektem: żetony akcji „**Obstaw dowolny zakład**” oraz żetony akcji „**Obstaw zwycięstwo**”. Na żetonach akcji obstawiania dowolnego zakładu widnieją symbole obu rodzajów zakładów (obstawiania zwycięstwa  oraz obstawiania podium ) i, zaś na żetonach akcji obstawiania zwycięstwa widnieje wyłącznie symbol obstawiania zwycięstwa . Należy pamiętać, że różne sposoby obstawiania zapewniają **różne nagrody** (patrz strona 9).

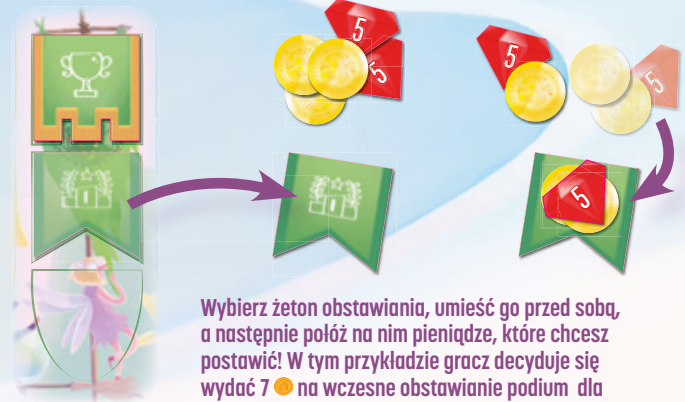
Chcąc obstawić zakład, na początku gracz decyduje, na którego jednorożca chce postawić. Następnie bierze z planszy wciąż dostępny żeton obstawiania odpowiedni dla **sposobu obstawiania**, na który się decyduje (obstawianie zwycięstwa, wczesne obstawianie podium lub późne obstawianie podium, o ile jest dostępne) i umieszcza go przed sobą. Wreszcie decyduje, ile Złota  chce postawić na danego jednorożca (**maksymalnie 20 Złota**  w przypadku pojedynczego zakładu) i umieszcza je na wierzchu żetonu obstawiania.


Uwaga: jeśli w momencie obstawiania określony żeton obstawiania w danym kolorze nie jest dostępny, gracz nie może w ten sposób obstawić jednorożca danego koloru.

Ponieważ symbol „Obstawiania dowolnego zakładu” jest nadrukowany na planszy, akcja „Obstawiania zakładu” jest zawsze dostępna.






1.3 ZDOBYCIE CHWAŁY +

Ten efekt można aktywować wyłącznie, jeśli gracz wybierze żeton akcji **Obstawiania zwycięstwa**. W momencie aktywowania tego efektu gracz dodaje wskazaną liczbę żetonów  z Banku na wierzch żetonu obstawiania zwycięstwa, który umieszcza przed sobą w wyniku tego żetonu akcji. Jeśli to obstawianie zwycięstwa okaże się udane, oprócz innych nagród gracz **zdobędzie tę dodatkową** .



Wybierz żeton obstawiania, umieść go przed sobą, a następnie połóż na nim pieniądze, które chcesz postawić! W tym przykładzie gracz decyduje się wydać 7  na wczesne obstawianie podium dla zielonego jednorożca.

WŁASNOŚĆ OBSTAWIONYCH PIENIĘDZY

Złoto  użyte do obstawiania liczy się jak własność Banku, nie gracza. Przykładowo jeśli gracz postawił udany zakład za 4  na osiągnięcie podium, zyskuje łącznie 8 , zabierając z powrotem 4 Złota  umieszczone na żetonie obstawiania oraz kolejne 4 Złota  z Banku.





PRZYKŁAD OBSTAWIANIA ZWYCIĘSTWA



1.

Martyna chce obstawić zwycięstwo czerwonego jednoroźca, którego obecny kurs wynosi „ x4”. Ponieważ żeton akcji „Obstaw zwycięstwo” oznaczony „A” został już zabrany, bierze z wierzchu stosu ten, który jest oznaczony „B” (1.). Następnie zabiera czerwony żeton „Obstawiania zwycięstwa” (który wciąż jest dostępny), umieszcza go przed sobą i kładzie na nim 4 Złota ze swojej puli (2.). Na koniec bierze 1 żeton z Banku i umieszcza go na czerwonym żetonie obstawiania zwycięstwa. Oznacza to, iż obstawiła 4 Złota w nadziei, że czerwony jednorożec zwycięży w gonitwie, a jeśli jej zakład okaże się udany, dodatkowo zdobędzie żeton , który umieściła na żetonie obstawiania (3.). Na końcu gonitwy okazuje się, że faktycznie czerwony jednorożec zajął pierwsze miejsce, zatem zakład Martynty jest udany! Kurs czerwonego jednoroźca wynosi „ x4”, dlatego Martyna zabiera z powrotem 4 umieszczone na żetonie obstawiania zwycięstwa, a potem bierze kolejne 12 z Banku, co oznacza, że łącznie zdobyła zawrotną sumę 16 ! Ponieważ Martyna zdecydowała się obstawić zwycięstwo, wykorzystując żeton akcji „Obstaw zwycięstwo” oznaczony „B”, otrzymuje 5 z Banku oraz dodatkowy żeton , który umieściła na żetonie obstawiania. Tym samym łącznie zdobywa 6 (4.).

Gdyby czerwony jednorożec dotarł do mety choćby drugi, Martyna straciłaby 4 , które na niego postawiła, i nie zdobyłaby żadnej Chwały !



PRZYKŁAD OBSTAWIANIA PODIUM



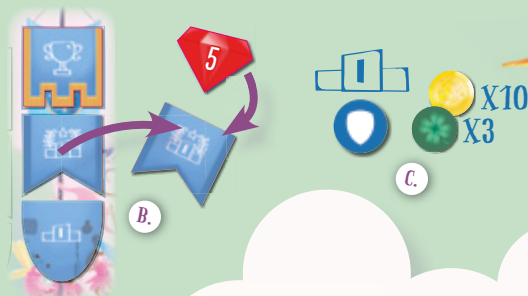
Laura chce obstawić podium dla niebieskiego jednoroźca, którego kurs wynosi „ x5”. Ponieważ na polu akcji „Obstaw dowolny zakład” nie ma już żadnych żetonów akcji, Laura może jedynie obstawić zakład, który nie umożliwia jej zagrania dodatkowych kart magii, poprzez aktywowanie efektu „Obstaw dowolny zakład”, nadrukowanego bezpośrednio na planszy (który jest zawsze dostępny). Zabiera niebieski żeton „Wczesnego obstawiania podium” i umieszcza go przed sobą (A.). Następnie kładzie na nim 5 Złota ze swojej puli. W praktyce oznacza to, iż zaryzykowała 5 Złota , że niebieski jednorożec ukończy gonitwę na jednym z trzech pierwszych miejsc (B.).



A.

Na końcu gonitwy okazuje się, że niebieski jednorożec zajął trzecie miejsce, zatem zakład Laury jest udany! Chociaż kurs niebieskiego jednoroźca wynosi „ x5”, Laura zdecydowała się obstawiać podium, czyli w jej przypadku kurs jednoroźca nie ma znaczenia. Laura zabiera z powrotem 5 umieszczone na żetonie obstawiania podium, a potem bierze kolejne 5 z Banku, co oznacza, że łącznie zdobywa 10 Złota . Ponieważ Laura skorzystała z żetonu wczesnego obstawiania podium, otrzymuje też 3 .

Nawet gdyby niebieski jednorożec zajął pierwsze lub drugie miejsce, dla Laury nie miałyby to żadnego znaczenia – wciąż zdobyłaby 10 Złota oraz 3 (C.).








1.4 POZYSKANIE KONTRAKTU

Gracz może podpisać kontrakt z jednym z pozbawionych skrupułów Klanów Krainy Magii i tym samym **wynająć jego usługi!** Pozyskiwanie kart kontraktów jest obarczone **różnymi kosztami** zależnie od tego, jaki żeton akcji jest dostępny w chwili wykonywania tej akcji (patrz na prawo). Po tym, jak gracz pozyska kartę kontraktu, wchodzi ona **natychmiast** do gry i zapewnia mu **stałe korzyści** aż do zakończenia rozgrywki.

Uwaga: w każdej rundzie są dostępne tylko 3 karty kontraktów. Kart nie należy uzupełniać po tym, jak gracz zabierze jedną z nich – zostaną one uzupełnione w Fazie wyników.

Uwaga: niektóre kontrakty przynoszą także Chwałę  na zakończenie gry, zatem warto zwracać uwagę na ich prawy górny róg!

1.5 ZDOBYCIE LUB STRATA ZŁOTA /

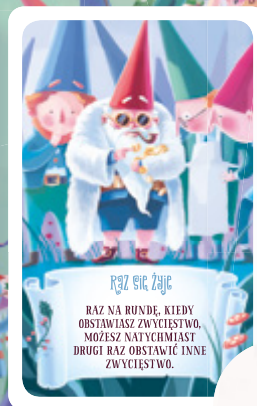
Kiedy ten efekt zostanie aktywowany, gracz musi zdobyć lub stracić wskazaną ilość Złota  (np. „+10 ” oznacza, że gracz musi wziąć 10  z Banku, natomiast „-3 ” oznacza, że musi on odrzucić 3  do Banku).

Efekt **Zdobycia pieniędzy** można aktywować za pomocą żółtych żetonów akcji, ale można też to zrobić dzięki żółtemu polu akcji, nawet jeśli jest puste.

Efekt **Straty pieniędzy** można aktywować podczas Pozyskiwania kontraktu za pomocą zielonych żetonów akcji.

1.6 ZOSTANIE PIERWSZYM GRACZEM

Ten efekt można aktywować wyłącznie biorąc **znajdujący się najwyżej na stosie żółty żeton akcji** (ten oznaczony „A”). Kiedy gracz aktywuje ten efekt, na **końcu aktualnej Fazy planowania** otrzymuje żeton pierwszego gracza (i tym samym będzie pierwszym graczem podczas następczej gonitwy). Uwaga: gracz powinien zachować żeton akcji aktywujący ten efekt przed sobą do momentu, gdy faktycznie otrzyma żeton pierwszego gracza na początku Fazy gonitwy. Dzięki temu o tym nie zapomni.



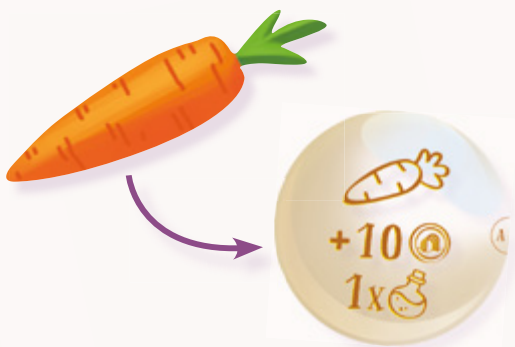
FAZA 2: GONITWA

Zanim będziecie mogli rozpocząć właściwą gonitwę, musicie wcześniej wykonać kilka dodatkowych kroków:

1. Przekazanie żetonu pierwszego gracza (jeśli jest wymagane)
2. Odkrycie wszystkich kart magii
3. Potasowanie talii ruchu
4. Gonitwa!

2.1 - PRZEKAZANIE ŻETONU PIERWSZEGO GRACZA

Gracze sprawdzają, kto aktualnie posiada **żółty żeton akcji** oznaczony „A” (jeśli ktoś go w ogóle ma). To jedyny żeton aktywujący efekt „**Zostania pierwszym graczem**”. Jeśli żeton pierwszego gracza obecnie należy do innego gracza, należy **przekazać żeton pierwszego gracza** graczowi z pierwszym żetonem akcji „Zdobycia Złota”. Dany gracz **natychmiast** zostaje nowym pierwszym graczem.



Żeton pierwszego gracza zostaje przekazany graczowi z żółtym żetonem akcji „A” dopiero na początku Fazy gonitwy (nie natychmiast po tym, jak wybierze on ten żeton akcji).

2.2 - ODKRYCIE WSZYSTKICH KART MAGII

Teraz czas sprawdzić, po jakie magiczne sztuczki sięgnęli gracze! Należy odkryć wszystkie karty magii zagrane na każdego jednoroźca. Następnie:

- Należy sprawdzić, czy w grze pojawiają się **przeciwstawne karty magii** zagrane na tego samego jednoroźca, tzn. pary złożone z 1 pozytywnej i 1 negatywnej karty magii, oznaczonych **tą samą literą** w **lewym górnym rogu**. Przeciwstawne karty posiadają efekty, które wzajemnie się znoszą. Za każdym razem, kiedy pojawi się para przeciwstawnych kart, należy **odrzuć obie** takie karty.
- Jeśli jednorożec jest **Rozbrykany**, należy sprawdzić, czy jest **odporny** na jakiegokolwiek pozostałe przy nim **negatywne karty magii** (tzn. czy w lewym górnym rogu jego karty widnieje ta sama litera). W takim wypadku należy odrzuć wszystkie negatywne karty magii z literą widniejącą również na Rozbrykanym jednoroźcu, na którego zostały zagrane.
- Wreszcie należy sprawdzić efekty wszystkich pozostałych kart magii i rozpatrzyć te, które wymagają **natychmiastowego zastosowania** (przykładowo karty zmieniające kurs danego jednoroźca). Efekty takich kart mogą się **kumulować** (przykładowo dwie karty „Start +1” zagrane na tego samego jednoroźca spowodują, że na początku gonitwy poruszy się o 2 pola).

Pamiętajcie: nawet, jeśli karta magii zmienia kurs, stan Rozbrykania jednoroźców **nie ulega zmianie** aż do Fazy wyników (patrz strona 18)!

Po zastosowaniu efektów każdej karty magii należy ją odrzucić.



Przeciwstawne karty oznaczone tą samą literą w lewym górnym rogu. Ich efekty wzajemnie się znoszą, zatem usuwa się je przed zastosowaniem efektów, które na nich opisano.

2.3 - POTASOWANIE TALII RUCHU

Należy wziąć wszystkie karty ruchu i **potasować je**, a następnie ułożyć całą talię zakrytą na znajdującym się najbardziej na lewo polu obok tabeli kursów.

2.4 - GONITWA!

Czas rozpocząć rywalizację! Na gonitwę składa się zmienna liczba następujących po sobie „**tur gonitwy**” (zwykle jest ich od 4 do 7). Każda tura gonitwy składa się z **3 kroków**:

1. Odkrycie karty ruchu
2. Rzut kośćmi cwału
3. Sprawdzenie linii mety

Należy rozgrywać tury gonitwy, dopóki wszystkie figurki jednorożców nie **miną linii mety** i nie zostaną umieszczone w klasyfikacji gonitwy.

1. ODKRYCIE KARTY RUCHU

Pierwszy gracz dobiera **wierzchnią kartę** z talii kart ruchu i umieszcza ją odkrytą na polu między talią a tabelą kursów. Następnie należy wprowadzić jej efekt. Każda karta ruchu wskazuje ściśle określoną **wartość ruchu** (od 0 do 4) zależnie od kursu (przykładowo jednorożec z kursem 🟡 x4 porusza się naprzód o liczbę pól wskazaną w rzędzie „🟡 x4” aktualnie rozpatrywanej karty ruchu).

Można rozpatrywać ruch jednorożców w **dowolnej kolejności** (dwa najwygodniejsze sposoby to od góry do dołu tabeli kursów lub od lewej do prawej strony toru wyścigowego), lecz na potrzeby zasad gry wszystkie ruchy są uważane za **jednoczesne**.



Po odkryciu karty ruchu widocznej w prawym górnym rogu tej strony czas ponownie poruszyć jednorożce! Zielony jednorożec porusza się o 2 pola do przodu, natomiast pomarańczowy o 3. Zarówno żółty, jak i niebieski jednorożec posiadają kurs 🟡 x4, zatem oba poruszają się o 2 pola do przodu. Rząd kursu 🟡 x5 z karty należy zignorować, ponieważ taki kurs nie jest przypisany do żadnego jednorożca. Wreszcie fioletowy jednorożec porusza się o 2 pola do przodu, natomiast stojący najniżej w klasyfikacji czerwony jednorożec porusza się o 3 pola do przodu mimo kursu 🔴 x7. To póki co wciąż za mało, by nadrobić straty w tej słabej gonitwie.

2. RZUT KOŚCIAMI CWAŁU

Po poruszeniu wszystkich jednorożców pierwszy gracz rzuca 2 kośćmi cwału. Jednorożce odpowiadające wyrzucenym kolorom (o ile znajdują się jeszcze na torze) poruszają się o **1 pole naprzód**. Cwał jednorożców, które minęły linię mety podczas **aktualnej** tury gonitwy, wciąż należy zastosować (gdyż może to pomóc w rozstrzygnięciu remisów), natomiast cwał jednorożców, które zostały już umieszczone w klasyfikacji gonitwy podczas **poprzedniej** tury gonitwy, należy **zignorować**.

Uwaga: każdy jednorożec może cwałować tylko 1 raz na turę gonitwy, zatem jeśli na obu kościach zostanie wyrzucony ten sam kolor, odpowiadający mu jednorożec porusza się tylko 1 pole naprzód.

3. SPRAWDZENIE LINII METY

Jeśli po zastosowaniu zarówno efektów kart ruchu, jak i kości cwału, jakiś jednorożec **osiągnął** lub **minął** linię mety, udaje mu się ukończyć gonitwę. Należy przenieść jego figurkę na najwyższe dostępne pole **klasyfikacji gonitwy**, która znajduje się na prawo od tabeli kursów.

Jeśli więcej niż jeden jednorożec minął linię mety podczas **tej samej tury gonitwy**, jednorożec, który poruszył się o **więcej pól** za linię mety, osiąga **wyższą pozycję w klasyfikacji** niż jednorożce biegnące z tyłu.

Uwaga: liczbę pól za linią mety uważa się za nieskończoną.

W razie remisu, należy zastosować następujące **zasady rozstrzygnięcia remisów**, aby dowiedzieć się, jakie miejsca w klasyfikacji osiągnęły względem siebie remisujące jednorożce:

1. Jednorożec, którego **kurs** znajduje się **wyżej** w tabeli kursów (czyli miał większe szanse na zwycięstwo), **wygrywa remis**.
2. Jeśli remisujące jednorożce mają **taki sam kurs**, **pierwszy gracz** decyduje, w jakiej kolejności mijają linię mety.



Po zakończeniu każdej tury gonitwy każdy jednorożec, który w danej turze ukończył gonitwę, jest **przenoszony na tabelę kursów**, na pole odpowiadające jego miejscu w klasyfikacji. Jest ono zarazem powiązane z kolejnością ukończenia przez niego gonitwy.

3		X2
2		X3
3	 	X4
2		X5
2+1		X6
2+1		X7



Na kościach cwału widnieją symbole czerwonego i fioletowego jednorożca. Każdy z nich porusza się o 1 dodatkowe pole naprzód (w dodatku do tego, co wskazuje karta ruchu).




W ostatniej turze gonitwy linię mety minęło kilka jednorożców. Wszystkie muszą trafić do klasyfikacji gonitwy. Żółty jednorożec poruszył się o największą liczbę pól za linię mety, zatem zajmuje pierwsze miejsce. Zarówno czerwony, jak i zielony jednorożec osiągnęły linię mety, jednak na żadnego z nich nie została zagrana karta magii, która pozwoliłaby rozstrzygnąć remis. Niemniej zielony jednorożec znajduje się wyżej na tabeli kursów (kurs  x2 w porównaniu do kursu  x7 czerwonego jednorożca), zatem to zielony jednorożec zostaje sklasyfikowany na drugim miejscu, natomiast czerwony na trzecim miejscu. Gracze muszą teraz rozpatrzyć kolejną kartę ruchu, aby pozostałe jednorożce również mogły ukończyć gonitwę.



FAZA 3: WYNIKI





Po zakończeniu gonitwy musicie wykonać kilka kroków:



1. Wypłata zakładów
2. Opłacenie podatku od Chwały
3. Zmiana kursów
4. Zmiana stanu Rozbrykania
5. Odkrycie nowych kontraktów
6. Przesunięcie znacznika numeru gonitwy

3.1 WYPŁATA ZAKŁADÓW

Czas położyć łapy na ciężko zarobionej mamonie! Zaczynając od pierwszego gracza i idąc wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz oznajmia, które zakłady okazały się dla niego **udane**, a które nie. Całe Złoto  wydane na **nieudane** zakłady należy **natychmiast odrzucić** do Banku.

Za każde **udane obstawianie** gracz otrzymuje Złoto  w ilości zależnej od **sposobu obstawiania** (obstawianie zwycięstwa lub wczesne / późne obstawianie podium) oraz **ilości Złota** , jaką postawił (patrz strona 9).




Dodatkowo dany gracz bierze z Banku ilość **Chwały**  zgodną z danym **sposobem obstawiania** (5  za obstawianie zwycięstwa, 3  za wczesne obstawianie podium i 2  za późne obstawianie podium). Należy pamiętać o sprawdzeniu wszystkich **efektów kar / premii**

wynikających z żetonów akcji, kart kontraktów i / lub kart jednorożców, które mogą mieć zastosowanie w przypadku ilości Złota  oraz Chwały , otrzymywanych przez gracza. Gracz nie może też zapomnieć o **nagrodach powiązanych z kafelkiem właściciela** (jeśli jego jednorożec zajął miejsce na podium).

Kiedy gracze są gotowi, odkładają wszystkie żetony obstawiania oraz akcji na odpowiednie pola planszy, wliczając w to te wciąż „zarezerwowane” na kartach kontraktów.

3.2 OPŁACENIE PODATKU OD CHWAŁY





W Krainie Magii zazdrość i duma są na porządku dziennym, dlatego jeśli jakiemuś graczowi dobrze idzie, jego standard życia musi podnosić się wraz z odnoszonymi sukcesami. Nazywa się to nieformalnie „**podatkiem od Chwały**”.

Na końcu każdej rundy, po tym, jak dany gracz otrzyma  należne za aktualną rundę, musi zapłacić do Banku **tylko Złota** , **ile aktualnie ma punktów Chwały** .

Należy zwrócić uwagę, że  widocznych na kartach kontraktów gracza **nie liczy się** na potrzeby podatku od Chwały!

Uwaga: 3 kolejne kroki służą wyłącznie przygotowaniu gry do następnej rundy. Nie trzeba ich wykonywać na końcu czwartej, a zarazem ostatniej rundy – należy je po prostu pominąć.

WZIĘCIE KARTY POŻYCZKI OD ELFIEJ MAFII

Za każdym razem, gdy gracz poczuje taką potrzebę, może poprosić członków elfiej mafii o pożyczkę na kwotę 20 Złota . Daje to okazję na natychmiastowe zdobycie Złota , ale zmusza gracza do późniejszej spłaty odsetek. Kiedy gracz decyduje się na pożyczkę, bierze 20  z Banku, a następnie umieszcza przed sobą kartę pożyczki, stroną ukazującą 1 worek złota do góry. Karta ma przypominać, że danego gracza później odwiedzi elfia mafia, aby odzyskać swoje pieniądze wraz z odsetkami (na łączną sumę 25 ). Stanie się to na zakończenie rozgrywki (patrz strona 20). Jeśli ten sam gracz musi zaciągnąć drugą pożyczkę, wystarczy, że odwróci posiadaną kartę na stronę z 2 workami złota.

Wzięcie karty pożyczki od elfiej mafii nie jest traktowane jako akcja i gracz może to zrobić w dowolnym momencie podczas wykonywania dowolnej akcji albo w kroku Opłacenia podatku od Chwały, jeśli nie ma dość pieniędzy, aby go pokryć.



3.3 ZMIANA KURSÓW

Nim gracze przejdą do następnej rundy, muszą **zmienić kursy** jednorożców. Zaczynając od jednoroźca, który zajął najwyższe miejsce w klasyfikacji podczas ostatniej gonitwy i idąc w dół tabeli, należy zmienić kursy w następujący sposób:

- Jeśli jednorożec zajął **wyższe** miejsce w klasyfikacji w stosunku do obecnej pozycji jego żetonu kursu na tabeli kursów, jego żeton kursu przesuwają się **o 1 rząd w górę** tabeli.
- Jeśli jednorożec zajął **niższe** miejsce w klasyfikacji w stosunku do obecnej pozycji jego żetonu kursu na tabeli kursów, jego żeton kursu przesuwają się **o 1 rząd w dół** tabeli.
- Jeśli jednorożec zajął **to samo** miejsce w klasyfikacji (tzn. jego figurka znajduje się w tym samym rzędzie tabeli) w stosunku do obecnej pozycji jego żetonu kursu na tabeli kursów, jego żeton kursu **nie przesuwa się**.



Czerwony jednorożec miał kurs „x3”, ale zwyciężył w gonitwie, zatem jego znacznik kursu wędruje o 1 rząd w górę do „x2”. Niebieski jednorożec również miał kurs „x3”, lecz zajął drugie miejsce, zatem jego kurs nie ulega zmianie.

Fioletowy jednorożec był trzeci, jednak jego kurs wynosił „x6”. Mimo 2 rzędów różnicy żeton kursu wciąż przesuwa się tylko o 1 rząd do góry, zatem ten jednorożec będzie miał kurs „x5” podczas całej następnej rundy.

Żółty jednorożec został zbombardowany negatywnymi kartami magii. W efekcie zajął dopiero czwarte miejsce, chociaż z kursem „x2” był jednym z faworytów. Bez względu na to, jak katastroficznie pobiegł, jego kurs wciąż zmienia się tylko o 1 rząd w dół na „x3”.

3.4 ZMIANA STANU ROZBRYKANIA

Po określeniu nowych kursów czas sprawdzić, który jednorożec (lub jednorożce) osiągnie (osiągną) w następnej rundzie **stan Rozbrykania**.

Uwaga: w każdej rundzie co najmniej jeden jednorożec z pewnością się „Rozbryka”. Można to poznać po stronie karty jednoroźca, jaka jest obecnie widoczna.

Gracze sprawdzają tabelę kursów. Każdy „**najwolniejszy**” jednorożec lub jednorożce (ten / te, które mają najlepszy kurs, a zarazem najmniejszą szansę na wygranę gonitwy) staje się Rozbrykany! Należy odwrócić wszystkie odpowiadające figurkom karty jednoroźców na **Rozbrykaną stronę** (to ta z oszałamiającym, dyskotekowym oświetleniem) i upewnić się, że wszystkie pozostałe karty jednoroźców są ułożone na planszy **zwykłą stroną** do góry (tą z nudnymi, białymi obłoczkami).

Uwaga: jeśli jakiś jednorożec był wcześniej Rozbrykany, ale teraz nie należy już do grupy tych z najlepszym kursem (czyli najgorszych), jego kartę należy odwrócić podczas tego kroku Fazy wyników.

Jeśli co najmniej 2 jednorożce **remisują** w najlepszym kursie, **wszystkie** stają się Rozbrykane, a co za tym idzie należy odwrócić karty wszystkich tych jednoroźców.



Po zmianie kursów fioletowy jednorożec, który był Rozbrykany, nie jest już tym, który ma najlepszy kurs (czyli najmniejsze szanse na zwycięstwo w gonitwie), zatem jego kartę należy odwrócić na zwykłą stronę.

Zarówno zielony, jak i pomarańczowy jednorożec remisują z kursem „x6”, zatem mają najlepszy kurs, a zarazem najgorszą pozycję w tabeli. Ona stają się Rozbrykane, co powoduje odwrócenie ich kart jednoroźców na Rozbrykaną stronę.

3.5 ODKRYCIE NOWYCH KONTRAKTÓW

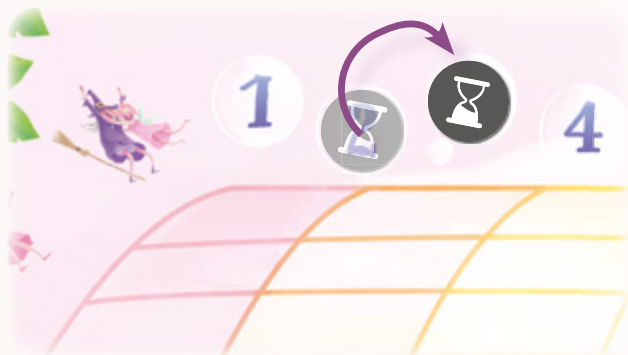
Gracze **odrzucają** wszystkie karty kontraktów, które nie zostały zakupione i wciąż pozostają na planszy. Następnie **odkrywają 3 nowe karty kontraktów** i układają je na 3 polach kontraktów na planszy. Będą dostępne do zakupu podczas następnej rundy.



Na końcu każdej rundy należy odrzucić wszystkie karty kontraktów znajdujące się na planszy (jeśli jakieś są) i uzupełnić każde pole kontraktu 1 nową kartą dobraną z talii.

3.6 PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA NUMERU GONITWY

Gracze przesuwają **znacznik numeru gonitwy** na następne pole. Jeśli już znajduje się na czwartym polu, rozgrywka dobiega końca!





ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy zakończy się **czwarta gonitwa**, nadchodzi moment, abyście dowiedzieli się, kto ostatecznie został zwycięzcą Mistrzostw! W tym celu wykonajcie opisane poniżej kroki we wskazanej kolejności:

SPŁATA POŻYCZEK

Jeśli gracz zdecydował się wziąć pożyczkę od elfiej mafii, za każdą z nich musi **wpłacić 25 Złota** do Banku. Następnie odrzuca kartę pożyczki (lub odwraca ją na stronę „1 pożyczka”).

Jeśli gracz nie posiada dość Złota, aby spłacić wszystkie swoje pożyczki, zachowuje **wszystkie karty niespłaconych pożyczek** przed sobą. Będą one miały wpływ na określanie miejsca gracza na zakończenie gry (patrz poniżej).

OBLICZENIE OSTATECZNEJ SUMY

Jeśli na zakończenie gry gracz ma w swojej puli jakiegokolwiek Złoto, musi **zamienić je na**: bierze 1 dodatkowy punkt za każde 20 wpłacone w ten sposób do Banku (resztę gracz zachowuje w swojej puli). Następnie dodaje wszystkie zdobyte punkty oraz zapewnianą przez jego **karty kontraktów**.

WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY!

W pozbawionym zasad półświatku gonitw jednoroźców liczy się wyłącznie **Chwała**. Zwycięzcą Mistrzostw

zostanie najbardziej „chwalebny” gracz... chyba że zbyt dużo zadłużył się u elfiej mafii i nie zdołał spłacić wszystkich pożyczek! Nawet uczciwe elfy należą do istot plotkujących i chowających urazy, więc łatwo sobie wyobrazić, jak źle będą o kimś mówić te elfy, które zaliczają się do przestępczej braci! Jedno złe słowo wypowiedziane przez elfa może na zawsze zrujnować reputację nawet najbardziej chwalebного i obdarzonego talentem specjalisty od jednoroźców! Zwycięzcą zostaje osoba z **najmniejszą liczbą niespłaconych kart pożyczek** (jednocześnie stając się Wielkim Rogaczem Krainy Magii)! W razie (przynajmniej) bardzo prawdopodobnego remisu, wygrywa remisujący gracz z **największą ilością Chwały**. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba z **największą ilością Złota**. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący dzielą się zwycięstwem.

Julia i Szymon nie mają niespłaconych kart pożyczek, ale Julia ma 17, natomiast Szymon tylko 15. Julia odnosi zwycięstwo, zaś Szymon zajmuje drugie miejsce!

Martyna ma 18 (więcej niż Julia!), lecz pozostała jej na zakończenie gry 1 niespłacona karta pożyczki, co oznacza, że zajmuje trzecie miejsce.

Biorąc pod uwagę, że zarówno Katarzyna, jak i Mikołaj mają po 2 niespłacone karty pożyczek, mogą walczyć wyłącznie o czwarte i piąte miejsce. Oboje mają po 14, jednak Katarzynie zostało 5 w puli, zaś Mikołajowi jedynie 2. Ostatecznie Katarzyna jest czwarta, natomiast Mikołaj piąty (i ostatni).

OPRACOWANIE GRY

Autorzy gry: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucei Sorrentino

Ilustracje: Giulia Ghigini

Rozwój projektu: Laura Severino, Renato Sasdelli, Hjalmar Hach

Zarządzanie projektem graficznym: Lorenzo Silva

Opracowanie graficzne: Noa Vassalli, Rita Ottolini

Opracowanie instrukcji: Alessandro Pra', Renato Sasdelli

Redakcja: William Niebling, Alessandro Pra'

Zarządzanie projektem: Laura Severino

Zarządzanie produkcją: Flavio Mortarino, Renato Sasdelli

WERSJA POLSKA - GALAKTYKA

Tłumaczenie: Marek Mydel

Redakcja: Łukasz Chelmecki, Aleksandra Miszta-Mars, Łukasz Tkaczyk

Skład i przygotowanie do druku: Krzysztof Bernacki

