

Autor:  
Jan Madejski

LEGENDY POLSKIE

Ilustracje:  
Grzegorz Molas

# KRÓL POPIEL



Wiek graczy



6+

Liczba graczy



2-5

Czas gry



30'

Dawno, dawno temu tereny Rzeczypospolitej zamieszkiwał starożytny lud Polan. Byli to ludzie dzielni i pracowici, którzy kochali swój kraj i umieli go bronić. Wśród puszcz powstawały osady i miasta, a najpiękniejsze z nich, Kruszwicę, założono nad jeziorem Gopłem. W mieście tym znajdował się wspaniały królewski zamek z wysoką wieżą, która pięknie odbijała się w tafli jeziora.

Niestety, krajem władał zły król Popiel. Gnębił on swój lud wielkimi podatkami, nie szanował praw, myślał tylko o własnych uciechach i korzyściach. Krewni króla martwili się ciężkim losem poddanych i próbowali nakłonić króla, by skończył z bezprawiem.

Okrutny Popiel nie zamierzał słuchać tych rad.



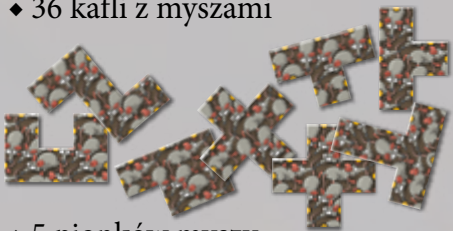
Pewnego razu zaprosił kuzynów na ucztę. Podano na niej wspaniałe potrawy, a żona króla, Gertruda, wniosła dzban pełen wina i poczęstowała nim gości. Gdy ci wychylili swoje kielichy, padli martwi na ziemię – wino było bowiem zatrute. Zadowolony ze swej zbrodni król myślał, że jest bezkarny. Wtedy z wód jeziora zaczęły wychodzić myszy. Było ich coraz więcej i więcej, a wszystkie pędziły na zamek. Przerażony król rzucił się do ucieczki. Myszy ścigały go zawzięcie. Popiel schronił się w wieży, jednak i to go nie uratowało. Rozwścieczone stada gryzoni pożarły go w kilka chwil.

Dzięki temu w kraju Polan zapanował pokój, a na pamiątkę tych wydarzeń słynna wieża w Kruszwicy zyskała miano Mysiej Wieży.



## Zawartość pudełka:

- ◆ dwustronna plansza
- ◆ 36 kafli z myszami



- ◆ 5 pionków myszy



- ◆ pionek króla Popiela



- ◆ 8 żetonów nagród



- ◆ 5 dwustronnych znaczników (które przypominają graczom, jakim kolorem grają, oraz symbolizują przekroczenie 30 punktów)



- ◆ 6 podstawek



- ◆ instrukcja



30+

## Wstęp

Przebrała się miarka! Czas ukarać króla Popiela za jego potworne czyny! Przewodźcie stado wygłodniałych myszy, które niespodziewanie wynurzają się z jeziora Gopła i nadciągają do wieży w Kruszwicy, by dopaść podłego władcę. Komu z was przypadnie sława bohatera, który w końcu uwolni gnębiony lud spod jarzma okrutnego Popiela? Ruszajcie do walki!

## Cel gry

Waszym zadaniem jest ściganie złego króla Popiela aż na szczyt wieży w Kruszwicy i odcięcie mu drogi ucieczki. Będziecie dowodzić stadem myszy, dokładając kafle z ich wizerunkiem w taki sposób, by zdobyć jak najwięcej punktów. Za zmuszenie króla do ucieczki na wyższe piętra wieży otrzymacie dodatkowe żetony nagród. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

## Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką włóżcie pionki myszy i króla Popiela do plastikowych podstawek.

1. Rozłóżcie planszę na środku stołu – wybraną stroną do góry. Strony różnią się rozkładem żółtych kropek w wieży, które umożliwiają zdobywanie punktów w trakcie rozgrywki.

2. Wybierzcie kolor pionka myszy, w którą chcecie się wcielić. Umieście pionek na torze punktacji – przed polem o wartości 1.



3. Dobierzcie znacznik w kolorze pionka i połóżcie go przed sobą na stole – obrazkiem myszy do góry.



Znacznik pomoże wam zapamiętać, jakim kolorem gracie.



4. Każdy z was otrzymuje jeden losowy kafelek z myszami. Trzy kafle umieście na wskazanych trzech polach dobierania na planszy. Pozostałe kafle ułóżcie w stosie obok planszy.




5. Pionek króla Popiela ustawcie w wieży na planszy, na najniższym polu okna.

6. Wszystkie żetony nagród połóżcie zakryte na stole i pomieszajcie.



## Przebieg rozgrywki

Rozgrywkę zaczyna gracz, który ostatnio jadł żółty ser. Kładzie on na planszy pierwszy ze swoich kafelków z myszami – tak, aby zakryć pole startowe , stosując się do zasad wykładania kafelków:


- Kafelek musi mieścić się w wieży (żaden jego fragment nie może wystawać poza nią), w obrębie wyznaczonej siatki (brzegi dołożonego kafelka muszą pokrywać się z narysowanymi liniami – kafelek nie może być położony krzywo, na ukos ani w połowie długości siatki).
- Żaden kafelek ani jego fragment nie może być położony: na wierzchu już leżącego kafelka, na polu z narysowaną przeszkodą ani na polu okna zajmowanym przez króla Popiela. Kafelek nie może być również położony na wolnym polu okna.



pole z przeszkodą



pole z oknem

- Pierwszy kafelek musi być położony tak, by zakrywał pole startowe .

- Każdy kolejny należy dokładać w taki sposób, by stykał się on **przynajmniej jednym bokiem z innymi kafelkami myszy** (jednym bądź kilkoma) leżącymi już na planszy.
- Przed dołożeniem kafelka dozwolone jest obracanie go we wszystkich kierunkach i na drugą stronę.

Gdy gracz dołoży kafelek, natychmiast otrzymuje określoną liczbę punktów – zależną od tego, jak dobrze kafelek został dopasowany do reszty kafelków leżących w wieży. Każdy kafelek ma na brzegach połowę żółtej kropki – gracz otrzymuje **1 punkt za każdą pełną żółtą kropkę, którą uda mu się utworzyć** w wyniku swojego ruchu. Na niektórych ścianach oraz przeszkodach na planszy także widnieje pół żółtej kropki – jeśli dołożony kafelek styka się z nimi, gracz otrzymuje za to punkty.

Gracz zaznacza zdobyte punkty, przesuwając swój pionek o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji. Jeśli gracz zdobył więcej punktów niż jest pól na torze punktacji, to obraca swój znacznik (przypominający kolor, którym gra) na drugą stronę – tak, by widoczny był obrazek symbolizujący przekroczenie 30 punktów.

Pionek myszy rozpoczyna wówczas ponowną wędrówkę po torze punktów.

30+

#### Przykład:

*Pionek myszy, którym gra Kasia, znajduje się na 28. polu toru punktacji. W wyniku swojego ruchu Kasia zdobyła 4 punkty. Obraca znacznik przypominający kolor, którym gra, na stronę przedstawiającą przekroczenie 30 punktów. Kładzie swój pionek myszy na 2. polu toru punktacji. W tym momencie ma już 32 punkty.*

Po dołożeniu kafelka gracz natychmiast dobiera jeden z kafelków leżących na trzech polach dobierania – to nim wykona ruch w swojej kolejnej rundzie. Następnie gracz uzupełnia kafelki na polach dobierania (o ile to możliwe), dokładając do nich kafelek ze stosu leżącego obok planszy.

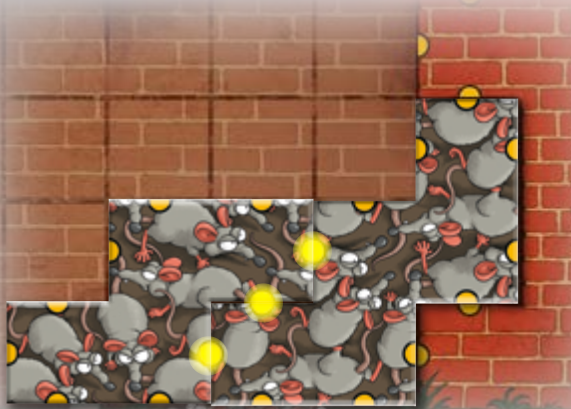
Kolejka przechodzi na następnego gracza – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

#### Przykład:

*Monika jest graczem rozpoczynającym i kładzie kafelek tak, by zakrywał on pole startowe. Otrzymuje dzięki temu 3 punkty, ponieważ dokładając kafelek do ściany, utworzyła 3 żółte kropki.*



*Kasia (drugi gracz) musi dołożyć kafelek tak, żeby stykał się on z kafelkiem, który już leży na planszy. Podczas tego ruchu Kasia utworzyła 3 żółte kropki, więc uzyskuje 3 punkty.*



Jeśli w swoim ruchu gracz dołoży kafelek tak, by jednym z boków stykał się on z polem okna, w którym właśnie znajduje się król Popiel, wybiera jeden z żetonów nagród, odkrywa go i otrzymuje wskazany na nim bonus:



Gracz otrzymuje dodatkowe 2 punkty.



Gracz otrzymuje dodatkowe 3 punkty.



Gracz otrzymuje dodatkowy ruch  
– natychmiast bierze jeden z kafelków leżących na trzech polach dobierania i wykłada go w wieży, zgodnie z podstawowymi zasadami gry.  
W ten sposób gracz zdobywa kolejne punkty.



Gracz otrzymuje podwójne punkty za ruch, w którym zdobył ten żeton.

Gracz trzyma zdobyte żetony nagród przed sobą na stole – nie zwraca ich do puli.

Gdy tylko gracz dobierze żeton nagrody, pionek króla Popiela ucieka na najbliższe wolne pole z oknem.

**Przykład:**

*Łucja (trzeci gracz) dokłada kafelek tak, że dotyka on pionka Popiela. Utworzyła w ten sposób 4 żółte kropki, więc otrzymuje 4 punkty. Następnie wybiera losowy żeton nagrody. Okazuje się nim żeton z żoną króla Popiela. Łucja mnoży więc punkty z tego ruchu razy 2; w efekcie otrzymuje 8 punktów. Pionek króla Popiela ucieka na następne pole z oknem.*



Jeżeli nie ma już wolnych okien (myszy dotarły bowiem na szczyt wieży), zły król zostaje pożarty i gra natychmiast się kończy.



Zwycięzcą zostaje ten z graczy,  
który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu gracze razem  
cieszą się ze zwycięstwa.



### Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: [www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

**GRANNA**

© 2018 Granna  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Wyprodukowano w Polsce.

Granna sp. z o.o.  
ul. Księcia Ziemowita 47  
03-788 Warszawa

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

00346/3