

LEGENDY POLSKIE

Autor:  
Jan Madejski

Ilustracje:  
Maciej Szymanowicz

# Złota Kaczka



Wiek graczy



6+

Liczba graczy



2-6

Czas gry



20'

Był sobie warszawski szewczyk imieniem Lutek. Pracowity i uczynny to był młodzieniec, lecz pomimo jego dobroci przyszło mu żyć w biedzie. Pracował w zakładzie szewskim na Starym Mieście. Ludzie mówili Lutkowi, aby był cierpliwy, a i do niego szczęście się uśmiechnie. Pewnego wieczoru szewczyk, siedząc w karczmie, usłyszał jak stary kuternoga wspomniał o sposobie na bogactwo:



*– Jeśli odważni jesteście, to u nas w Warszawie skarb wielki na śmiałka czeka.*



Zaciekało to Lutka, zatem wypytał o więcej szczegółów. Stary kuternoga opowiedział mu historię o pięknej księżniczce zakłętej w Złotą Kaczkę. Odważni śmiałkowie, którzy w Noc Świętojańską odnajdą ją w lochach Zamku Ostrogskich przy ulicy Ordynackiej, zostaną obdarowani wielkim skarbem.

Czekał zatem Lutek, aż Noc Świętojańska zapadnie i śmiało zapaścił się w głąb zamkowych lochów.

Ku jego wielkiemu zaskoczeniu odnalazł w nich jezioro, a na nim Złotą Kaczkę, która na jego oczach w przepiękną księżniczkę się zamieniła.

Obiecała szewczykowi wielki skarb, ale z zastrzeżeniem, że otrzyma go dopiero wtedy, gdy w jeden dzień wyda 100 dukatów tylko na własne zachcianki.





Nie wolno mu dać nikomu ani grosza, ani też nabyć dla nikogo podarunku! Cóż to za problem? – pomyślał Lutek i z sakiewką pełną monet opuścił lochy zamku. Cały dzień chłopiec wydawał dukaty – to na ubiór szlachecki, to na ucztę, przejażdżki karocami czy wizytę w teatrze – jednak udało mu się wydać niespełna kilka dukatów. Nastął wieczór i Lutek spacerując ulicami natknął się na starca, inwalidę. Chłopiec ujrzał połyskujące na jego piersi wojenne ordery.

Nie namyślając się długo dał starcowi kilka dukatów. Gdy tylko to uczynił, niebo zagrzmiało i pojawiła się księżniczka. Odebrała Lutkowi sakiewkę, mówiąc, że nie dotrzymał obietnicy,

więc skarbu nie otrzyma. Młody szewczyk nie przejął się tym zbyt wiele. Zrozumiał, że ważniejsze od bogactwa jest szczęście i zdrowie, a dukat, jedynie jeśli uczciwą pracą jest zarobiony, prawdziwą radość sprawić może.

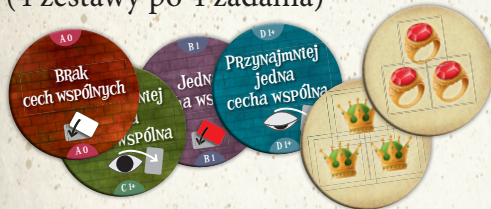


## Zawartość pudełka:

- ◆ 60 kart skarbow (6 zestawów po 10 kart z ramkami w różnych kolorach)



- ◆ 16 kart rund (4 zestawy po 4 zadania)



- ◆ 6 pionków graczy



- ◆ instrukcja

- ◆ plansza punktacji





## Wstęp

Dawno, dawno temu lochy Zamku Ostrogskich zamieszkiwała królewna zaklęta w Złotą Kaczkę. Powiadano, że śmiałka, który zdoła ją odnaleźć, uczyni wielkim bogaczem. Biedny szewczyk imieniem Lutek postanowił spróbować szczęścia. Fortuna mu dopisała i odnalazł Złotą Kaczkę, która obiecała mu wielkie bogactwa. Chłopiec otrzymał sakiewkę pełną dukatów, ale też warunek: musiał wydać je w ciągu jednego dnia, z nikim się nie dzieląc. Jeśli mu się to uda, zostanie wielkim bogaczem.

## Cel gry


Waszym zadaniem jest, w sposób określony przez **kartę rundy**, odrzucać lub zbierać karty skarbów. Wynik każdej rundy określa liczbę zdobytych punktów, która zależy od sprawności oraz szybkości wykonania zadania. Uważajcie, błędy są kosztowne!

Liczba rozgrywanych rund zależy od Was.



# Przygotowanie rozgrywki



1. Ułóżcie planszę punktacji obok pola rozgrywki.
2. Każdy gracz wybiera kolor pionka i ustawia pionek na polu  planszy punktacji.
3. Rozdzielcie talię **kart skarbów** według ich kolorów obramowań.
4. Każdy gracz bierze 10 **kart skarbów** w kolorze swojego pionka.
5. Zdecydujcie, ile rund chcecie rozegrać i taką liczbę **kart rund** wybierzcie lub wylosujcie spośród wszystkich dostępnych 16 kart.
6. Jeżeli rozgrywacie rundę kategorii **A** lub **B** umieśćcie na środku stołu spód pudełka. Karty odrzucane w trakcie tych rund wrzucajcie do środka wkładki.



## Opis karty skarbu



Na **karcie skarbu** znajduje się wizerunek kosztowności i oznaczenie 3 cech odnoszących się do rozgrywki:

- ◆ Liczba skarbów (od 1 do 4)



- ◆ Kolor skarbów (zielony, niebieski, czerwony, fioletowy)



- ◆ Typ skarbu (korona, pierścion, brosza, sakwa)



Dodatkowo każda karta obramowana jest kolorową obwódką, informującą, do którego z graczy należy.



Jest to istotne przy sprawdzaniu, czy nie popełniliście błędów w trakcie danej rundy.



## Przebieg rozgrywki

W *Złotej Kaczce* liczy się szybkość oraz refleks. **Gracie jednocześnie**, nie czekając na ruchy pozostałych uczestników rozgrywki.

Każda runda toczy się wedle zasad opisanych na **karcie rundy**:

W rundach z grupy **A** i **B** każdy z graczy stara się jak najszybciej pozbyć swoich **kart skarbów**, odrzucając je do pudełka zgodnie z wytycznymi.

Gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich kart, rozgrywka jest przerywana. Należy przejrzeć stos i sprawdzić, czy gracze nie popełnili błędów, a następnie przesunąć pionki na planszy punktacji.

W rundach z grupy **C** i **D** każdy z graczy stara się zebrać dla siebie jak najwięcej **kart skarbów** ze wspólnego stosu rozsypanego na środku stołu.

Gdy stos wyczerpie się, albo nikt już nie będzie chciał pobrać kolejnej karty, rozgrywka jest przerywana i należy sprawdzić, czy gracze zebrali karty zgodnie z wytycznymi, a następnie przesunąć pionki na planszy punktacji.

## Punktacja

Za każdym razem po rozegraniu rundy z grupy **A** lub **B** wspólnie przejrzycie karty wrzucone do pudełka, układając je od dołu stosu. Jeśli okaże się, że któraś z kart została wrzucona do pudełka niepoprawnie, wraca ona do ręki właściciela (rozpoznawanego po kolorze obwódki karty skarbu). Następnie przesuniecie pionki na planszy punktacji:





- ◆ Gracz, któremu na rękę pozostało najmniej kart, przesuwają swój pionek o 3 pola
- ◆ Gracz z drugą najmniejszą liczbą kart przesuwają swój pionek o 2 pola
- ◆ Gracz z trzecią najmniejszą liczbą kart przesuwają swój pionek o 1 pole

W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze przesuwają swoje pionki zgodnie z powyższymi wytycznymi.

Po rozegraniu rundy z grupy **C** lub **D** przejrzycie po kolei wszystkie stosy **kart skarbów** zebrane przez graczy. Karta, która została dołożona niezgodnie z wytycznymi rundy, zostaje odrzucona na środek stołu.

Następnie przesuniecie pionki na planszy punktacji:

- ◆ Gracz, który zebrał najwięcej kart skarbów, przesuwają swój pionek o 3 pola
- ◆ Gracz z drugą największą liczbą zebranych kart przesuwają swój pionek o 2 pola
- ◆ Gracz na trzecim miejscu przesuwają swój pionek o 1 pole



W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze przesuwają swoje pionki zgodnie z powyższymi wytycznymi.

**Uwaga:** po odrzuceniu karty niepasującej do stosu należy pamiętać o tym, że następna **karta skarbu** powinna pasować do odrzuconej **karty skarbu**, a nie do reszty stosu.

## Wrzucanie kart do pudełka(A)

Każdy z graczy zaczyna rundę posiadając w ręku 10 kart w swoim kolorze. Skarb rozpoczynający daną rundę znajduje się na odwrocie **karty rundy**. Połóżcie tę kartę na spodzie wnętrza pudełka, stroną skarbu ku górze. Na sygnał dany przez najmłodszego z graczy, wszyscy zaczynają dokładać karty do stosu wewnątrz pudełka.

### ◆ Brak cech wspólnych (A0)

Dokładana karta nie może mieć żadnej cechy wspólnej z poprzednio dołożoną kartą (liczby skarbów / koloru skarbów / rodzaju skarbu).



### ◆ Przynajmniej 1 cecha wspólna (A1+)

Dokładana karta musi mieć co najmniej 1 cechę wspólną z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



### ◆ Tylko jedna cecha wspólna (A1)

Dokładana karta musi mieć tylko 1 cechę wspólną z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).





◆ **Dokładnie 2 cechy wspólne (A2)**

Dokładana karta musi mieć dokładnie 2 cechy wspólne z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



**UWAGA do rozgrywki 2-osobowej!**

*W przypadku rozgrywki 2-osobowej gracze pobierają po dwie talie. Każdy gracz w tej rundzie do swojego koloru talii dobiera 10 kart dowolnie wybranej innej talii. Karty obu talii tasuje razem. Tę rundę gracze rozgrywają zestawem 20 kart.*

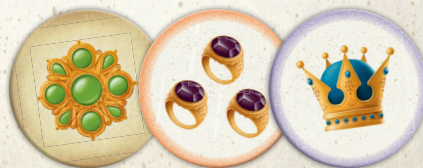
**Wrzucanie kart do pudełka (RUNDA BEZBŁĘDNA) (B)**

Dokładane **karty skarbu** wrzucamy do pudełka.

**RUNDA BEZBŁĘDNA** – dowolny gracz może zatrzymać grę, wskazując na błąd przeciwnika. Jeśli ma rację, przesuwają swój pionek o 3 pola i runda zostaje zakończona. Jeśli nie ma racji, odpada z danej rundy, a gra jest kontynuowana.

◆ **Brak cech wspólnych (B0)**

Dokładana karta nie może mieć żadnej cechy wspólnej z poprzednio dołożoną kartą (liczby skarbów / koloru skarbów / rodzaju skarbu).



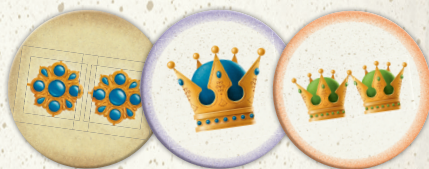
◆ **Przynajmniej 1 cecha wspólna (B1+)**

Dokładana karta musi mieć co najmniej 1 cechę wspólną z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



◆ **Tylko jedna cecha wspólna (B1)**

Dokładana karta musi mieć tylko 1 cechę wspólną z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



◆ **Dokładnie 2 cechy wspólne (B2)**

Dokładana karta musi mieć dokładnie 2 cechy wspólne z poprzednio dołożoną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



**UWAGA do rozgrywki 2-osobowej!**

Tak jak w przypadku rund z grupy A, tę rundę gracze rozgrywają zestawem 20 kart. Jeśli jeden z graczy pomyli się przy wskazywaniu błędu przeciwnika, runda zostaje zakończona, a przeciwnik przesuwa swój pionek o 2 pola.



## Zbieranie odkrytych kart (C)

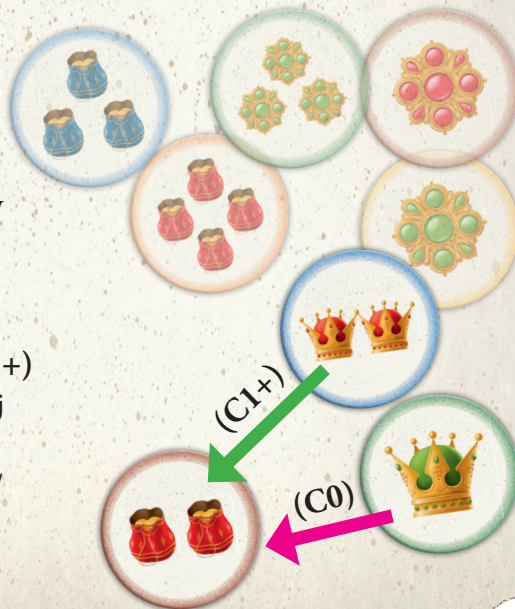
Zamiast dokładać karty z własnej talii do wspólnego stosu, gracze będą zbierać karty ze stołu i dokładać je do prywatnego stosu odkrytych kart. Najpierw należy potasować wszystkie **karty skarbów** graczy uczestniczących w rozgrywce, a następnie rozsypać je luźno na środku stołu. Każdy gracz bierze **1 kartę startową**, którą układa przed sobą odkrytą, tworząc swój prywatny stos (możecie użyć w tym celu **kart rundy**, które nie biorą udziału w danej rozgrywce). Najmłodszy z graczy daje sygnał do rozpoczęcia rundy, po czym wszyscy zaczynają zbierać karty i dokładać je do swojego stosu.

### ◆ Brak cech wspólnych (C0)

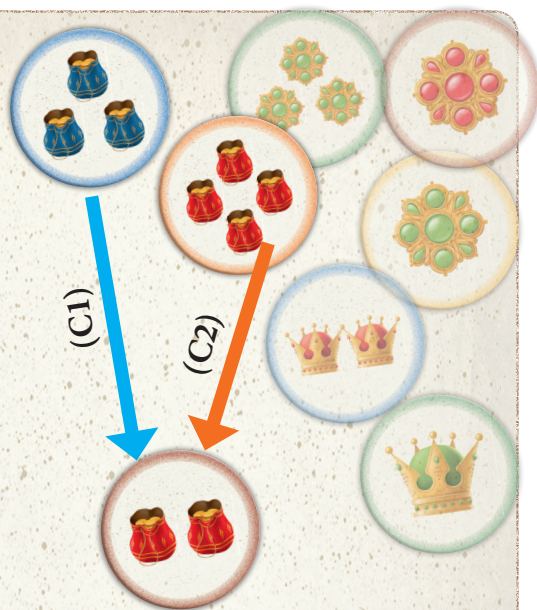
Zabierana karta nie może mieć żadnej cechy wspólnej z poprzednio zabraną kartą (liczby skarbów / koloru skarbów / rodzaju skarbu).

### ◆ Przynajmniej 1 cecha wspólna (C1+)

Zabierana karta musi mieć co najmniej 1 cechę wspólną z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



- ◆ **Tylko jedna cecha wspólna (C1)**  
Zabierana karta musi mieć tylko 1 cechę wspólną z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).
- ◆ **Dokładnie 2 cechy wspólne (C2)**  
Zabierana karta musi mieć dokładnie 2 cechy wspólne z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



### Zbieranie zakrytych kart (D)

Zamiast dokładać karty z własnej talii do wspólnego stosu, gracze będą zbierać karty ze stołu i dokładać je do prywatnego stosu zakrytych kart.

Najpierw należy potasować wszystkie **karty skarbów** graczy uczestniczących w rozgrywce, a następnie rozsypać je luźno na środku stołu. Każdy gracz bierze **1 kartę startową**, zapoznaje się z nią, a następnie układa ją zakrytą przed sobą, tworząc swój prywatny stos (możecie użyć w tym celu **kart rundy**, które nie biorą udziału w danej rozgrywce). Najmłodszy z graczy daje sygnał do rozpoczęcia rundy, po czym wszyscy zaczynają zbierać karty i dokładać je do swoich stosów. Gracze muszą zapamiętać, jaką kartę pobrali.



W trakcie trwania rundy nie wolno oglądać swojego stosu!

◆ **Brak cech wspólnych (D0)**

Zabierana karta nie może mieć żadnej cechy wspólnej z poprzednio zabraną kartą (liczby skarbów / koloru skarbów / rodzaju skarbu).

◆ **Przynajmniej 1 cecha wspólna (D1+)**

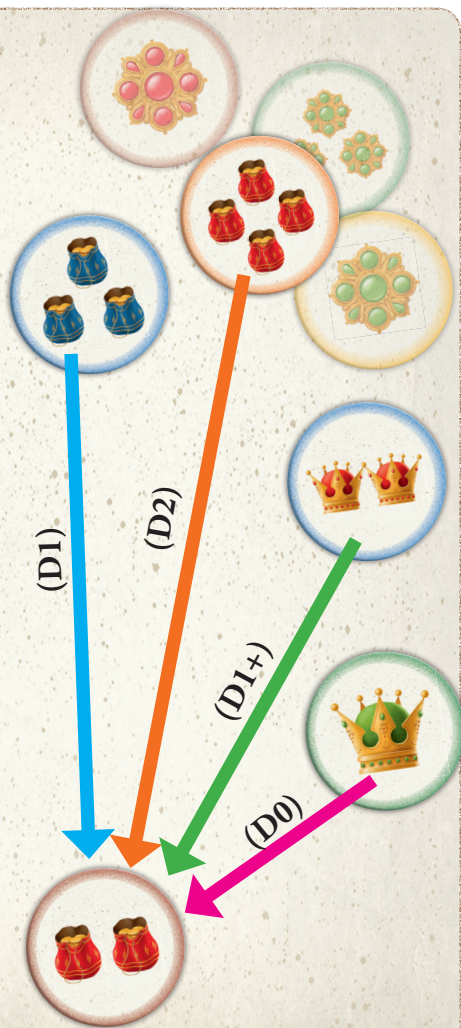
Zabierana karta musi mieć co najmniej 1 cechę wspólną z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).

◆ **Tylko jedna cecha wspólna (D1)**

Zabierana karta musi mieć tylko 1 cechę wspólną z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).

◆ **Dokładnie 2 cechy wspólne (D2)**

Zabierana karta musi mieć dokładnie 2 cechy wspólne z poprzednio zabraną kartą (liczbę skarbów / kolor skarbów / rodzaj skarbu).



## Koniec gry



Rozgrywka kończy się po przyznaniu punktów za rozegranie ostatniej karty rundy lub w przypadku, gdy pionek dowolnego gracza wykona pełne przejście wokół planszy.

Zwycięzcą zostaje:

- ◆ gracz, którego pionek jest najdalej na planszy punktacji,
- ◆ gracz, którego pionek wykonał pełne przejście wokół planszy.

**W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.**

### 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)

*Grę opracował zespół Granny: redaktor: Aleksander Redwan  
projekt graficzny: Gerard Lepianka, Dorota Woyke*

GRANNA

© 2020 Granna  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Wyprodukowano w Polsce.

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

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

00369/3