

GIFTBRINGER

Giftbringer to darmowa gra w formacie „Print & Play”, co oznacza, że można ją za darmo pobrać i wydrukować. Do gry będziesz potrzebować 4 sześciennych kości, tej instrukcji oraz po 1 długopisie i **Planszy Gracza** dla każdego z graczy. **Plansza Gracza** znajduje się na ostatniej stronie tego pliku – wydrukuj ją w tylu kopiach, ile osób będzie brało udział w rozgrywce.

Święta za pasem i Mikołaj ma pełne ręce roboty. A co gorsza, jego elfi pomocnicy się rozchorowali! W tej sytuacji pozostało tylko jedno – Mikołaj poprosił o pomoc swoich przyjaciół Wikingów. Wcielisz się w rolę przywódcy hordy Wikingów, która przybiła swymi drakkarami do brzegów Wyspy Wdzięczności. Twoim celem będzie **Odwiedzić** mieszkańców w ich domach i – rzecz jasna – obdarować prezentami! Mieszkańcy zaś odplacą ci, wręczając rozmaite dowody **Wdzięczności**.

Gra składa się z 10 rund, po rozegraniu ostatniej gra się kończy i zwycięża gracz z najwyższą liczbą punktów. Rozdaj każdemu z graczy coś do pisania i 1 **Planszę Gracza**. Następnie wylosujcie spośród was **Świątecznego Lidera**.

Na początku każdej rundy **Świąteczny Lider** rzuca wszystkimi 4 kośćmi. Następnie każdy z graczy zapisuje wynik każdej kości w odpowiedniej rubryce na swojej **Planszy Gracza** – jest to pula wyników, które można wykorzystać (skreślić) w danej rundzie do opłacenia akcji.



REKRUTACJA WIKINGÓW

Po lewej stronie każdy z Wikingów ma określony koszt Rekrutacji wyrażony w wynikach kości („?” oznacza dowolny wynik), liczbę **Prezentów** do rozdania (po prawej stronie) oraz wolnych pól na dowody **Wdzięczności** (pod spodem).

Kiedy skreślisz wszystkie wyniki kosztu Rekrutacji Wikinga, oznacza to, że udało ci się go Zrekrutować. Odhacz wtedy białe pole znajdujące się nad jego postacią.

Zrekrutowani Wikingowie (jeśli mają jeszcze **Prezenty** do rozdania) dołączają do twojej drużyny, by pomóc ci **Odwiedzać** domy grzecznych dzieci i zbierać od nich dowody **Wdzięczności** (jeśli mają na nie wolne pola).

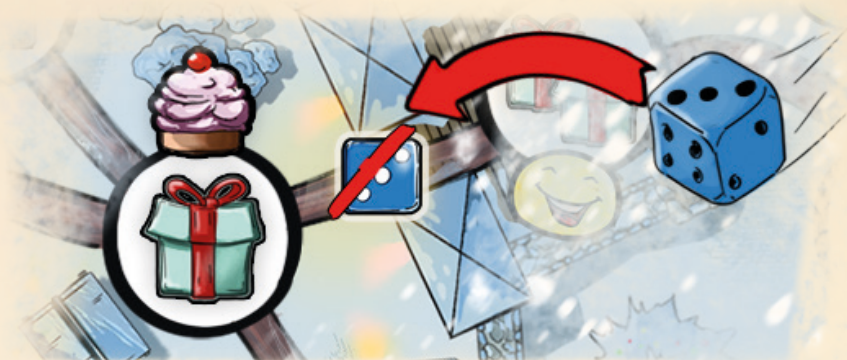


ODWIEDZANIE

(Akcja ta jest dostępna, pod warunkiem że masz co najmniej 1 Zrekrutowanego Wikinga).

Kiedy skreślisz wszystkie wyniki przy danym domu lub drodze, możesz je **Odwiedzić**.

Odwiedzać możesz tylko domy, które sąsiadują z twoim drakkarem lub wcześniej **Odwiedzonym** domem.



PAMIĘTAJ! kiedy **Odwiedzasz** po raz pierwszy, musisz wybrać przystań, do której przybijesz. W tym celu skreśl wybrany przez siebie drakkar – będzie on twoim punktem startowym. Raz wybranego drakkara nie możesz później zmienić – możesz mieć tylko 1 punkt startowy!

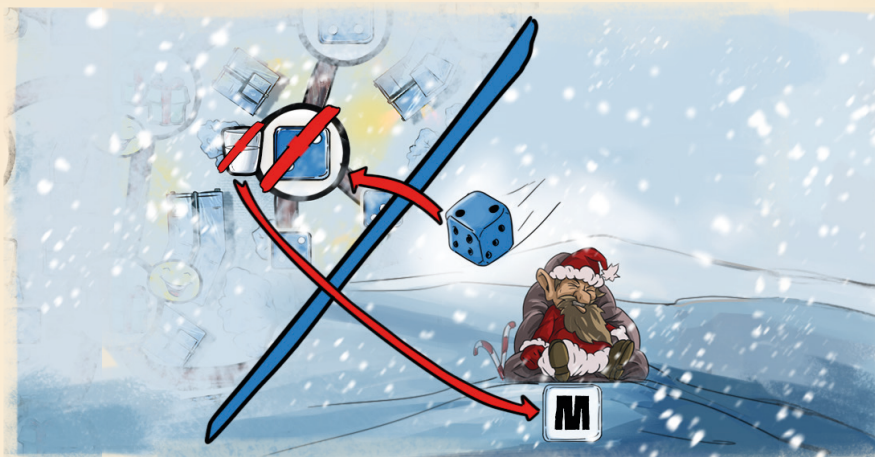


Zauważ, że większość domów wymaga wręczenia **Prezentu** zamiast skreślenia wyniku lub wraz z jego skreśleniem. Aby wręczyć **Prezenty**, skreśl odpowiednią ich liczbę przy jednym ze swoich Zrekrutowanych Wikingów. Jeśli nie możesz skreślić wymaganej liczby **Prezentów**, oznacza to, że nie możesz **Odwiedzić** danego domu.



WDZIĘCZNOŚĆ

W niektórych domach grzeczne dzieci zostawiły dla Mikołaja dowody **Wdzięczności**. Możesz je zebrać, gdy **Odwiedzasz** dany dom. Kiedy skreślisz wszystkie wyniki i **Prezenty** w danym domu, zbierz (skreśl) wszystkie dowody **Wdzięczności** z tego domu. Następnie wpisz zebrane dowody **Wdzięczności** w wolne pola pod swoimi Zrekrutowanymi Wikingami: **M** za Szklanke Mleka, **C** za Ciasteczko i **B** za Babeczkę.



Zauważ, że każdy z dowodów **Wdzięczności** zajmuje 1 wolne pole pod którymś z twoich Wikingów. Jeśli nie masz wolnego pola, dowody **Wdzięczności** przepadają!

RADOŚĆ

W niektórych domach zagości wyjątkowa **Radość**, gdy je **Odwiedzisz**. Kiedy skreślisz wszystkie wyniki i **Prezenty** w danym domu, skreśl również wszystkie symbole **Radości** tego domu, a następnie odpowiadającą im liczbę symboli na swoim torze **Radości**. Na koniec gry otrzymasz dodatkowe punkty, jeśli poziom **Radości** na twojej **Planszy Gracza** osiągnie 3 (10 pkt), 6 (25 pkt) lub 9 (50 pkt).



BŁOGOSŁAWIEŃSTWA

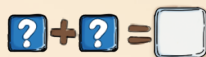
Każdy z graczy ma do dyspozycji 4 **Błogosławieństwa** Mikołaja, które mogą pomóc w zdobyciu odpowiednich wyników.



Możesz wykorzystać swój 1 dowolny wynik, by opłacić 1 dowolny wynik. Skreśl tę akcję po użyciu.



Możesz wykorzystać swoje 2 dowolne wyniki, by opłacić 1 dowolny wynik. Skreśl tę akcję po użyciu.



Możesz wykorzystać swoje 2 dowolne wyniki, by opłacić wynik równy ich sumie (np. wykorzystaj 1 i 4, by opłacić wynik 5). Jeśli suma wynosi więcej niż 6, potraktuj ją jako 6. Skreśl tę akcję po użyciu.



Możesz wykorzystać swoje 2 dowolne wyniki, by opłacić wynik równy ich różnicy (np. wykorzystaj 5 i 2, by opłacić wynik 3). Jeśli różnica wynosi mniej niż 1, potraktuj ją jako 1. Skreśl tę akcję po użyciu.

PUNKTACJA

Po rozegraniu ostatniej rundy każdy z graczy podlicza swoje **Punkty Zwycięstwa**:

- 4 punkty za każdą Szklanę Mleka.
- 5 punktów za każde Ciasteczko.
- 6 punktów za każdą Babeczkę.
- 10/25/50 punktów, jeśli udało ci się osiągnąć odpowiednio 3/6/9 poziom na torze **Radości**.
- 15 punktów, jeśli udało ci się zebrać 7 Szklanek Mleka.
- 15 punktów, jeśli udało ci się zebrać 8 Ciasteczek.
- 15 punktów, jeśli udało ci się zebrać 9 Babeczek.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.



TWÓRCY:

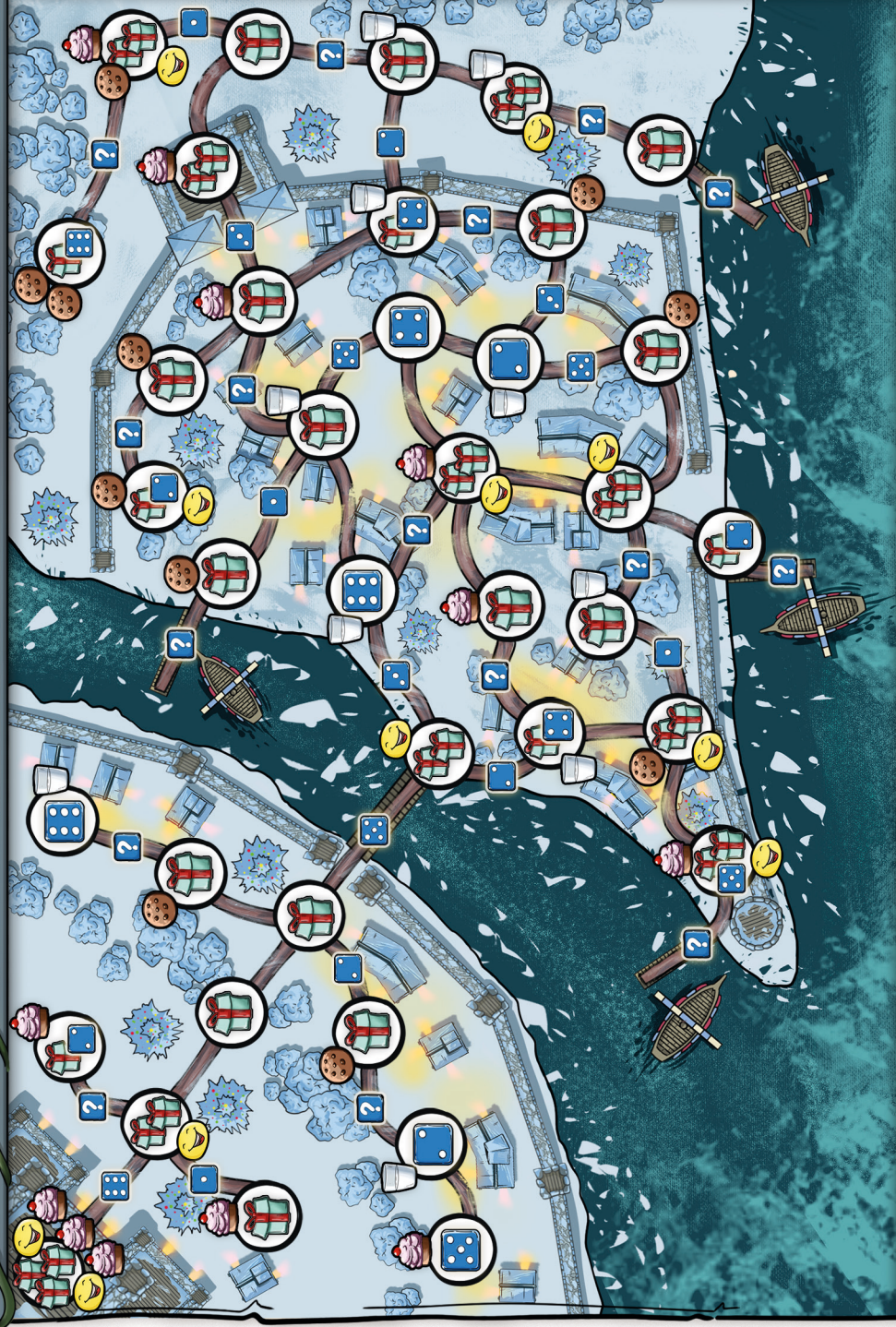
Autor gry: Radek Ignatów
Kierownik produkcji: Kamil „Sanex” Cieśla
Rozwój: Tomasz Zawadzki
Ilustracje: Krzysztof Piasek
Projekt graficzny: Michał Lechowski

Testy: Kamil „Sanex” Cieśla, Anna Czajka, Adrianna Kocięcka,
Łukasz Krawiec, Krzysztof Piasek, Łukasz Potoczny,
Filip Tomaszewski, Hubert Tynda, Tomasz Zawadzki
Instrukcja: Tomasz Zawadzki
Tekst wersji polskiej: Łukasz Potoczny





GIFTBRINGER



I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X

50	25	10	0

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>