

W grodzie Mirmiłowo panuje sielankowa atmosfera. Nawet Kasztelan Mirmił – choć znany z panikowania – czuje błogi spokój i zamiast biadolić, kto posadzi „orchidee na jego grobie”, udaje się razem ze swoją żoną Lubawą łowić ryby. Czarownica Jaga zabawia dzieci popisami na miotle, a łagodny zbój Łamignat podśpiewuje wesoło, okradając bogaczy. Nawet wojowie Kajko (mały i sprytny) i Kokosz (silny, ale wiecznie głodny) leniuchują w najlepsze.

Skąd taka błogość w narodzie? Otóż mija rok od dnia, gdy Kajko i Kokosz znaleźli wielkie jajo, z którego wykuł się smok Miluś! Figlarny słodziak, który pałaszuje wyłącznie warzywka i ziele ogniem tylko wtedy, gdy przestraszy się małych stworzeń. Od kiedy Miluś jest w grodzie, nikt nie warzy się atakować Mirmiłowa, a w dodatku smokowi właśnie wyrosły skrzydła!

Niestety Miluś nie cieszy Zbójcerzy – rycerzy grabieżców, którzy mieszkają w warowni na końcu najciemniejszej puszczy. Ich herszt, krwawy Hegemon, marzy o podbiciu Mirmiłowa, ale od dawna żaden wystarczająco podły plan nie przyszedł mu do głowy. Gdy szpieg Oferma donosi mu, że Miluś będzie latał, w wyobraźni Hegemona powstaje nowa intryga!

Rozkazuje swojej bandzie porwać Milusia i użyć go do ataku na Mirmiłowo!

Na Trygława! Plan nikczemny, ale niezbyt przemyślany, bo jak się okazuje, Miluś nie potrafi wzbić się w powietrze. Umie startować tylko z wody, ale o tym na szczęście Zbójcerze nie wiedzą. Hegemon już szarpie się za wąsy, że całe porwanie do niczego, gdy jego prawa ręka, Kaprał, donosi mu, że na Łysej Górze znajduje się Szkoła Latania, gdzie czarownice produkują maść, która pozwala fruwać. Hegemon postanawia wyruszyć niezwłocznie i zdobyć maść, żeby wysmarować nią Milusia!

Tymczasem mieszkańcy Mirmiłowa nie próżnują! Kajko i Kokosz zwołali wszystkich. Ich ukochany pupil ich potrzebuje! Grodzianki i grodzianie rzucają zajęcia i ruszają na odsiecz. Maść wzrostu się przyda, rękawica siły także.

Niestety droga nie jest łatwa. Hegemon wznosił najnowszą warownię w wyjątkowo gęstych odmętach! Żeby do niej dotrzeć, trzeba najpierw przebić się przez las – pełen szukających zaczepek turów, karczm, gdzie łatwo wdać się w bójkę, a i zablądzić można w polu, gdzie czyha złowieszcza Zmierzchnica, zjawa nękająca wędrowców. Można spełnić dobry uczynek i pomóc skrzatom, które utknęły na tratwie rzucane przez fale wody (na szczęście dla nas płytkiej).

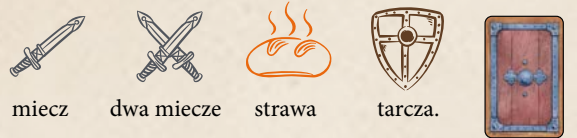
Gdy dotrze się do chatki czarownicy Jagi, dalej już droga z górki, w samo serce puszczy, gdzie grasują Borostwory. Przedziwne stwory – jak figlarz Bugi (włochaty olbrzym, który lubi dla hecy skakać innym na głowy), Dźgól, skrzydlaty cudak o okazałym żądleku, Zgryz, czarny jak noc, o zębach białych niczym gwiazdy, czy Mamuna, tajemnicza czarodziejka. Przynajmniej tutejsze Dzikoludki mogą poczęstować Kwiatem Paproci.

Ponieważ im dalej w puszczy, tym ta robi się coraz dziksza, Kajko proponuje zrobić skrót przez morze... Kokosz już stuka zębami, bo trzeba będzie minąć Jomsborg – osadę Vikingów! Tu groźny Jarl Bjorn łapie turystów i poddaje ich torturoatrakcjom. Jeśli mu się umknie (a to spore „jeśli”), na lądzie czeka ostatni etap: TEREN ZBÓJCERZY! Choć Hegemon w drodze na Łysą Górę rozesłał patrole, rozstawił zasadzki i zasiał groźbę, żeby nikt, kto choć minimalnie ceni swoje życie, nie zbliżył się do lochów jego warowni...

Ale czego się nie robi dla Milusia? Miecz w dłoń! Pomóż Kajkowi odciągnąć Kokosza od stołu i ruszaj na wyprawę, gdzie przygoda goni przygodę, na Trygława, Swaroga i Ładę!

ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 1 figurka Kajka i Kokosza
- 1 figurka Hegemona
- 38 kart wydarzeń
- 31 kart przygód
- 1 tor rozwoju postaci
- 15 wskaźników rozwoju postaci
- 60 kart mieszkańców Mirmiłowa
- 24 płytki Hegemona
- 50 żetonów stawy
- 1 żeton rękawicy siły
- 75 kafelków warzyw
- 5 kostek (poniżej rysunki na kostkach)



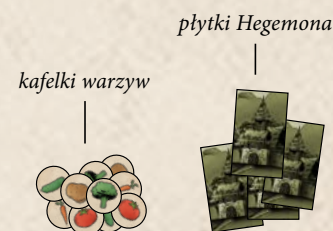
pole startu Kajka i Kokosza

karty mieszkańców Mirmiłowa



karty wydarzeń należy ułożyć na kartach przygód

karty przygód



kafelki warzyw

płytki Hegemona



pola gry

pola przygód

pole startu Hegemona



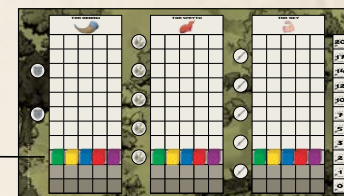
stawa



kostki



rękawica siły

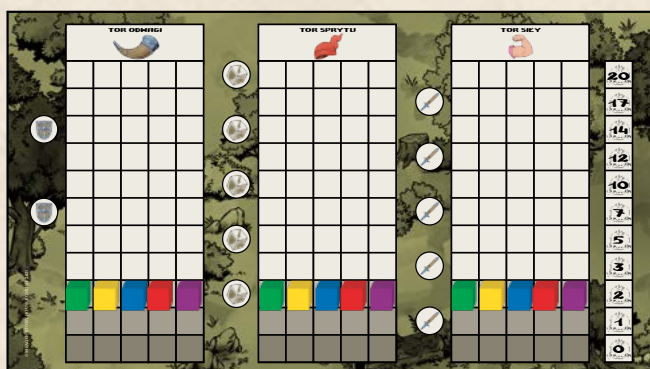


wskaźniki rozwoju postaci



tor rozwoju postaci

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóżcie na stole planszę. Ustawcie figurkę Kajka i Kokosza na polu „Mirmiłowo”, a figurkę Hegemona na polu „Warownia Zbójcerzy” (patrz: rysunek na stronie 1).
2. Karty wydarzeń i przygód są oznaczone na rewersie cyframi od 1 do 4. Ułóżcie osobno karty wydarzeń i karty przygód w ośmiu taliach (rewersiem do góry) zgodnie z cyfrą na rewersie (patrz: rysunek na stronie 1). Potasujcie każdą z tych tali. Następnie połóżcie talię kart wydarzeń z cyfrą 1 na talii kart przygód z cyfrą 1 (także rewersiem do góry). Tak samo ułóżcie talie 2, 3, 4. Ułóżcie wszystkie cztery talie obok planszy, tak jak jest to pokazane na rysunku.
3. Obok planszy połóżcie tor rozwoju postaci. Każdy z graczy wybiera swój kolor wskaźników i układa po jednym na każdym z trzech torów rozwoju.



Tor rozwoju postaci ze wskaźnikami ustawionymi na pozycji „łatwy początek”

4. Przy pierwszej rozgrywce gracze powinni ustawić swoje wszystkie wskaźniki na trzecim polu od dołu. Aby podnieść stopień trudności, można ustawić je na drugim polu od dołu. Umieszczenie wskaźników na najniższym polu maksymalnie zwiększa poziom trudności gry.
5. Potasujcie karty mieszkańców i rozdajcie każdemu z graczy po 5. Ułóżcie pozostałe karty mieszkańców obrazkiem do dołu obok planszy.
6. Każdy gracz otrzymuje 3 żetony stawy. 
7. Ułóżcie warzywa obok planszy. 
8. Potasujcie płytki Hegemona i ułóżcie wszystkie obok planszy obrazkiem do dołu.
9. Ułóżcie pozostałe żetony stawy, rękawicę siły i kostki obok planszy.



CEL GRY

Smok Miluś został porwany przez Zbójcerzy, którzy chcą zrobić z niego maszynę oblężniczą. Gracze wcielają się w rolę mieszkańców Mirmiłowa, którzy razem z Kajkiem i Kokoszem wyruszają z misją ratunkową. Zadaniem graczy jest zebranie jak największej ilości warzyw, żeby za ich pomocą skłonić Milusia do powrotu.

Gra podzielona jest na dwie fazy: wydarzeń i przygód.

W fazie wydarzeń Kajko i Kokosz razem z drużyną mieszkańców Mirmiłowa odbywają wędrowkę, podczas której gracze odkrywają karty wydarzeń. Karty te dają graczom możliwość wzmocnienia swoich postaci, a także zdobycia różnych korzyści, które będą pomocne podczas fazy przygód.

W fazie przygód gracze mogą zdobyć warzywa, podejmując wyzwania przedstawione na kartach przygód.

ROZGRYWKA

1. FAZA WYDARZEŃ

Gra rozpoczyna się przez odkrycie pierwszej karty wydarzeń z wierzchu talii kart z cyfrą 1. Istnieją 3 rodzaje kart wydarzeń:

- A. WĘDRÓWKA** – karty pozwalające przemieszczać Kajka i Kokosza na planszy.
- B. WSPARCIE** – karty wspierające gracza w fazach przygód.
- C. ROZWÓJ POSTACI** – karty dające graczom natychmiastowe korzyści.

UWAGA: Niektóre karty wydarzeń mają różne działanie w zależności od liczby graczy. Ta sama karta może być traktowana zarówno jako Wędrowka, jak i Rozwój postaci, zgodnie z podanymi na niej informacjami.

A. WĘDRÓWKA

Po odkryciu takiej karty należy wykonać następujące kroki:

1. Każdy z graczy w tajemnicy przed innymi wybiera jedną ze swoich kart mieszkańców i kładzie ją przed sobą obrazkiem do dołu.
2. Gracze równocześnie odkrywają karty z wybranymi przez siebie mieszkańcami. Ten, kto wybrał kartę mieszkańca z **najniższą** cyfrą, pierwszy wykonuje poniższe działanie.



Wędrowka

3. Gracz przesuwa na planszy pionek Kajka i Kokosza o **jedno pole do przodu** i zyskuje korzyści lub ponosi straty przedstawione na polu, na którym zatrzymał się pionek. Swoją kartę mieszkańca gracz odkłada (obrazkiem do góry) obok talii kart mieszkańców.
4. Gracz, którego karta mieszkańca ma najniższą liczbę wśród pozostałych kart, wykona działanie jako następny. Punkty 3 i 4 należy powtórzyć, aż każdy gracz wykorzysta wyłożoną kartę mieszkańca.
5. Po wykorzystaniu karty mieszkańca każdy gracz dobiera nową kartę z talii kart mieszkańców, tak by mieć ich zawsze po 5.


UWAGA: Po wykorzystaniu wszystkich kart z talii mieszkańców należy potasować stos wykorzystanych kart i ułożyć je w nową talię, obrazkiem do dołu.


Przykład: Czterej gracze odkrywają karty z 2, 10, 22 i 35. Rozpoczyna gracz z kartą oznaczoną cyfrą 2, przesuwa pionek Kajka i Kokosza o **jedno** pole do przodu i otrzymuje jeden punkt sprytu. Przesuwa więc swój wskaźnik na torze sprytu o jedno pole do góry. Następnie gracz z kartą mieszkańca z 10 przesuwa pionek Kajka i Kokosza o jedno pole. Otrzymuje on dwa żetony stawy. Potem pionek Kajka i Kokosza przesuwa o jedno pole gracz posiadający kartę mieszkańca z 22. Otrzymuje dwa punkty odwagi (przesuwa swój wskaźnik na torze rozwoju postaci). Jako ostatni pionek Kajka i Kokosza przesuwa o jedno pole gracz z kartą mieszkańca z 35. Traci jeden punkt na torze siły na swojej planszy postaci.




- Podliczenie wyniku. Gracz sprawdza, czy zgromadził wymaganą liczbę elementów wskazanych na karcie przygody.

Przykład: Graczowi udało się zdobyć 3 warzywa widoczne powyżej na karcie przygody. Ma bowiem wymaganą liczbę poszczególnych elementów z karty:

2  2 tarcze ma na torze rozwoju postaci (świadczy o tym jego wskaźnik na powyższym torze rozwoju postaci)

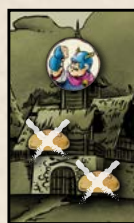
7  4 miecze na poniższych kostkach + 3 na torze rozwoju postaci (świadczy o tym jego wskaźnik) = 7

3  2 stawy na kostkach + 1 na żetonie = 3



- Jeśli gracz spełnia lub przewyższa wymagania podane na karcie przygody, zdobywa wskazaną na niej liczbę warzyw. Następnie odkłada kartę przygody do pudełka. Kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara odkrywa następną kartę przygody.

- Jeśli gracz nie spełnia wymagań podanych na karcie, przekazuje ją kolejnemu graczowi, a sam musi wylosować płytkę Hegemona i ponieść przedstawione na niej konsekwencje:



- Utrata stawy: gracz traci tyle stawy, ile wskazuje płytkę.
- Spadek odwagi, sprytu lub siły: gracz przesuwa odpowiednio swoje wskaźniki na torze rozwoju postaci o jedno pole w dół.
- Głowa wodza Zbójcerzy: Hegemon przesuwa się na planszy o tyle pól w kierunku Łysej Góry, ile jest jego głów na płytce.
- Brak rysunków: brak konsekwencji.

UWAGA! Podczas fazy przygód gracz może walczyć o warzywa z dowolnej liczby kart przygód. Za każdym razem będzie musiał jednak oddać po 2 żetony stawy ze swoich zasobów.

Po rozegraniu wszystkich kart przygód na danym polu przygody rozpoczyna się kolejna faza wydarzeń.

UWAGA!

Gdy Kajko i Kokosz spotkają Hegemona pomiędzy Łysą Górą a Warownią Zbójcerzy, przenoszą się od razu na ostatnie pole przygody.

KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na dwa sposoby:

- po rozegraniu fazy przygód na ostatnim polu przygody (Warownia Zbójcerzy),
- gdy Hegemon dotrze na pole Łysa Góra (nie obok, tylko dokładnie na to pole).

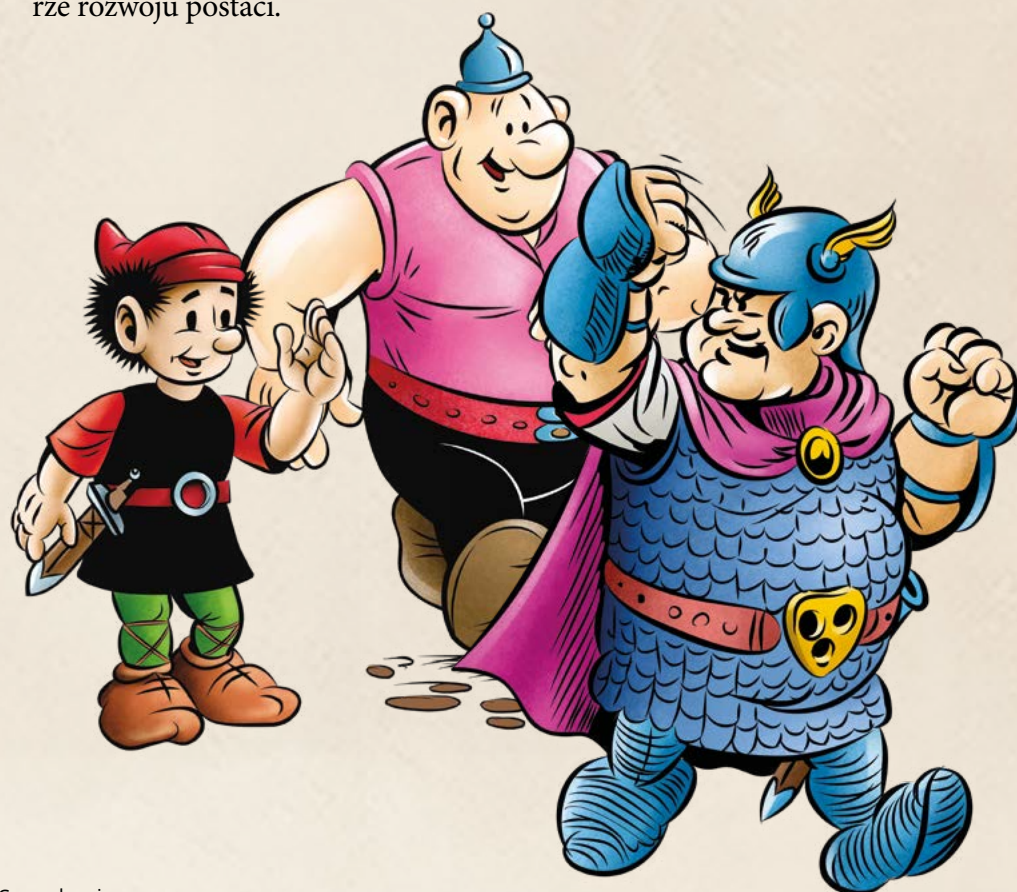
Grę wygrywa zdobywca największej liczby warzyw. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej stawy. Jeśli nadal jest remis, konkurujący o zwycięstwo gracze wygrywają wspólnie.

WARIANTY GRY

Punkty za rozwój postaci. Gracze mogą uzgodnić, że za rozwój postaci można także zdobyć warzywa. Dodatkowe warzywa znajdują się na prawym brzegu toru rozwoju postaci. Na koniec gry gracze dostają taką liczbę dodatkowych warzyw, jaką wskazują najniższe pozycje ich wskaźników.

Wspólna odpowiedzialność. Gracze mogą ustalić, że jeśli Hegemon dotrze na Łysą Górę, wszyscy przegrywają rozgrywkę. To zachęta do współpracy. Jednak w przypadku, gdy gra kończy się po ostatniej przygodzie, wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej warzyw.

Szansa na wyrównanie. Jeśli niektórzy gracze mają większe doświadczenie niż pozostali, można ustalić, że zaczynają grę na różnych poziomach na torze rozwoju postaci.



EGMONT.pl

© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.
 © 2025 J. CHRISTA / EGMONT
 © 2025 MEAGO / EGMONT
 © 2025 Dr. Reiner Knizia.
 Wszystkie prawa zastrzeżone.
 Story House Egmont sp. z o.o.
 ul. Inflancka 4C, 00-189 Warszawa
 www.WydawnictwoEgmont.pl
 W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:
 gryplanszowe@egmont.pl



Autor gry: Reiner Knizia
 Autor opowiadania: Maciej Kur
 Ilustracje: Janusz Christa,
 Magdalena „Meago” Kania,
 Sławomir Kiełbus, Piotr Bednarczyk,
 Mieczysław Fijał
 Korekta: Anita Reich
 Product manager: Beata Sawoń
 Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
 Projekt graficzny i skład: Cezary Szulc

Grę polecają:

