



**INSTRUKCJA OBSŁUGI**



autorzy:

Kamil Karecki (software i logika)



Mateusz Biały (grafika i zasady)

## Opis Gry

Gracze rozpoczynają grę w narożnikach planszy, na polach START. Celem jest dojście do centralnego pola gry w środku planszy. W początkowej fazie gry przejście wprost do końca nie będzie możliwe, ponieważ gracz będzie zbyt słaby aby pokonać coraz to trudniejsze potwory na swojej drodze. Będzie musiał rozwijać swoją postać w trakcie walki z łatwiejszymi potworami.

W trakcie swojego ruchu gracz przesuwa swój pionek o jedno pole bez ruchów skośnych. Na planszy znajduje się 6 rodzajów pól oznaczone kolorami oraz 4 rodzaje kart (karty pierwszego, drugiego, trzeciego poziomu, pola startu, pole końca, karty pytań). Po ustawieniu pionka na pole gracz ciągnie kartę danego koloru. Rodzaj wyciągniętej karty determinuje dalszą rozgrywkę w turze danego gracza. Po rozpoczęciu gry pola startu zamieniają się w pola pierwszego poziomu.

## Mechanika walki z potworem i innymi graczami

Podczas walki z potworem porównywana jest wiodąca statystyka potwora z daną statystyką gracza. Większa wygrywa - nie stosujemy żadnych mechanik losowości. W przypadku wygranej gracza otrzymuje on benefit opisany na karcie potwora (najczęściej dodatkowy punkt statystyki). W przypadku przegranej traci 1 punkt życia. Jeśli straci wszystkie punkty życia, przegrywa grę. W przypadku remisu - pole na którym znajduje się potwór pozostaje przez niego okupowane i nie może być na nim wykonywany ruch, aż do momentu pojawienia się gracza, który pokona w walce danego potwora.

Gracze mogą stawać na wzajemnych polach i wtedy może (ale nie musi) dojść do walki. Gracz wchodzący na pole okupowane wcześniej przez innego gracza decyduje o rozpoczęciu walki. Jak w przypadku mechaniki walki z potworem - decydują statystyki. W przypadku remisu nic się nie dzieje. Gracz atakujący ma możliwość wybrania statystyki (mocy lub siły) według której ustalany będzie przebieg walki.

## Ogólne zasady

1. Grę rozpoczyna gracz wybrany losowo, w dowolny sposób ustalony przez uczestników gry (marynarz, rzut kością, monetą, papier/kamień/nożyce, ciągnięte losy).
2. Na początku rozgrywki każdy gracz wybiera swój awatar. Awatar gracza może poruszać się o jedno pole w dowolnie wybranym przez siebie kierunku na planszy (bez ruchów skośnych).
3. Liczba punktów życia zależy od ustaleń pomiędzy graczami przed grą (twórcy gry zalecają jednak minimum 4 takie punkty na starcie, chyba że ktoś lubi grę typu sudden death).
4. Gra jest zakończona w momencie gdy któryś z graczy pierwszy dotrze do środka planszy lub jego awatar zostanie na planszy jako ostatni lub zdobędzie on najwięcej punktów w trakcie gry a liczba tur gry osiągnie maksimum ustalone przez graczy (domyślnie: 60 tur).
5. W przypadku postawienia awatara na czarnym polu (niespodziance) gracz otrzyma kartę z talii o takiej samej nazwie. Karty niespodzianek zawierają losowe pytania wyświetlane przez aplikację wspomagającą rozgrywkę lub odczytywane z kart dołączonych do gry. W przypadku udzielenia poprawnej odpowiedzi otrzymuje się benefit opisany na karcie. W przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi punkty życia ulegają zmniejszeniu o 1. Zalecane korzystanie z serwisu: <https://hobbylark.com/party-games/FreeFun100QuestionQuiz>
6. Po wykorzystaniu kart w stosie danego poziomu - karty odrzucone tasujemy i odkładamy ponownie na stos.
7. Każda karta, która zostaje usunięta do talii kart odrzuconych w momencie spełnienia swojej funkcji (to znaczy, potwór gdy zostanie pokonany musi zostać odrzucony, pozostaje on natomiast na planszy do momentu, w którym zostanie pokonany przez kogoś z graczy).
8. Po dwóch wygranych walkach gracz może dodać swojemu awatarowi jeden punkt mocy albo jeden punkt siły.

Wersja gry: 1.0 (pre-alfa)