



INSTRUKCJA



Wideoinstrukcja



Czas gry:
60–120 min



Wiek:
10+



Liczba graczy:
1–4

TWÓRCY GRY

AUTORZY:

Karolina Habryto,
Łukasz Kowalczyk,
Piotr Krzystek

REDAKCJA:

Joanna Ginter,
Marta Zawadzka

KONSULTACJE KREATYWNE:

Krzysztof Pławewski

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Bartosz Chomik

KIEROWNIK PRODUKCJI:

Magdalena Sumera

OPRACOWANIE I WYDRUK:

BeGame

PRODUCENT WYKONAWCZY:

Hubert Plichta

PRODUCENT:

Fundacja LexCultura

SPIS TREŚCI

❶	WSTĘP	1
❷	ELEMENTY GRY	2
❸	PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI	4
❹	CEL GRY	8
❺	PRZEBIEG GRY	8
❻	ZAKOŃCZENIE GRY	16

WSTĘP

Jesteście w Akademii Magicznej już tak długo, że znacie się na wylot. Spędziliście razem godziny w pracowni alchemii, wspólnie uczyliście się po nocach i wspieraliście podczas najtrudniejszych egzaminów. Ale to koniec.

Ostatnich kilka godzin zamieniło się w najgorszy koszmar. Zaczęliście widzieć w sobie nawzajem wady, na które wcześniej nie zwracaliście uwagi. Ludzie wokół stali się dla siebie bezlitośnie niemili – bez wyraźnego powodu.

Szybko okazało się, że to efekt czarnej magii. Nieudany eksperyment spowodował, że na całą szkołę padł potężny czar hejtu. Dodatkowo sytuację wykorzystały trolle, które włączyły się do akademii.

Starszyzna magów ledwo trzyma klątwę w ryzach, chroniąc Wasze dormitorium – jedyne miejsce, do którego jeszcze nie dotarł czar. Utrzymanie tego schronienia zabiera im większość mocy. Wy, uczniowie, musicie działać, zanim wyczerpani mistrzowie opadną z sił, a czar hejtu pochłonie całą szkołę.

„Jesteście jedynymi, którzy zdołali zachować resztki rozsądku. Idźcie do komnat żywiołów, zbierzcie artefakty, przełamcie ten czar... Działajcie!” – to ostatnia wiadomość od dyrektora Akademii Magicznej.

ELEMENTY GRY

1



PLANSZA

2



INSTRUKCJA DO GRY

3



40 KART WYZWANIA

4



75 KART ROZPOZNANIA

5



4 PIONKI CZARODZIEJA

6



4 PIONKI CHOWAŃCA

7



50 ŻETONÓW TROLLA

8



KOŚĆ TROLLI

9



8 ŻETONÓW ARTEFAKTU

10



2 ŻETONY NIEWIDZIALNOŚCI

11



KSIĘGA WIEDZY (skorzystajcie z niej,
jeśli jakieś pojęcie nie jest Wam znane)

12



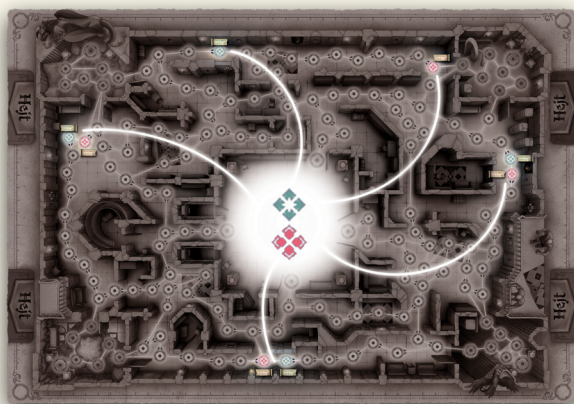
4 KARTY GRACZA
(pomagają ustalić kolejność ruchów)

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

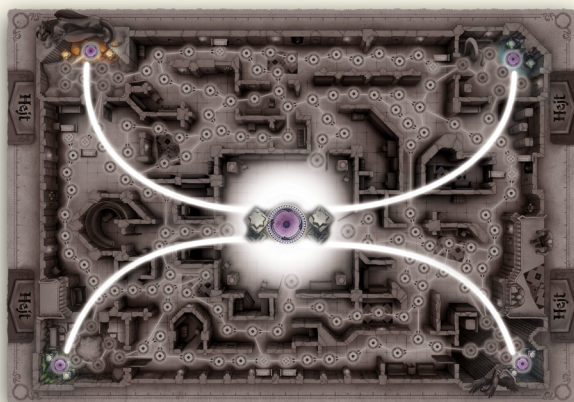
- ❶ Rozłóżcie PLANSZĘ i wybierzcie (albo wylosujcie) po jednym PIONKU CZARODZIEJA oraz po jednym PIONKU CHOWAŃCA.
- ❷ Na planszy w dormitorium ustawcie ŻETONY NIEWIDZIALNOŚCI, a ponadto swoje PIONKI CZARODZIEJA (na dywanie) i PIONKI CHOWAŃCA (przy wybranym wyjściu z dormitorium).



- ❸ KARTY WYZWANIA podzielcie na talie (według komnat żywiołów) i połóżcie je w wyznaczonych miejscach tylną stroną do góry – tak, aby nie było widać, co się na nich znajduje. Użyjcie tylu talii, ile osób bierze udział w grze, np. jeśli jest was czworo, wykorzystajcie wszystkie talie, a jeśli jest was dwoje – wybierzcie tylko dwie (dowolne).
- ❹ Przetasujcie KARTY ROZPOZNANIA i połóżcie obok planszy – w jednej talii, tylną stroną do góry.
- ❺ Na wszystkich 8 SIEDLISKACH TROLLI ustawcie po jednym ŻETONIE TROLLA.



6 Przy fioletowych polach w komnatach (wszystkich lub – jeżeli jest was mniej – w tylu, ilu jest graczy) ustawcie obie części artefaktu. **ŻETON ARTEFAKTU** odpowiada rewersowi **KARTY WYZWANIA** tej komnaty.



7 Każdy z was otrzymuje **KARTĘ GRACZA** i kładzie ją obok siebie. Pozostałe **ŻETONY TROLLA** i **KSIĘGĘ WIEDZY** połóżcie obok planszy (wizualizacja pełnego rozłożenia gry i jej elementów na następnych stronach).



2



12



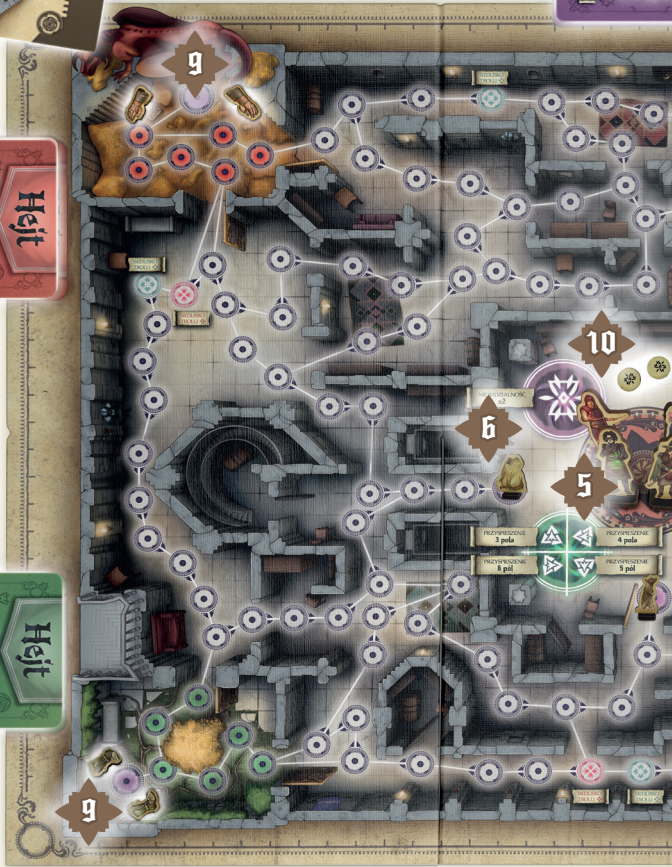
4



3



3



9



12



3



7



3



CEL GRY

Celem gry jest zebranie i odniesienie przez wasze chowańce do dormitorium wszystkich ŻETONÓW ARTEFAKTU – pomogą wam one przełamać czar hejtu. Musicie zdążyć przed trollami (symbolizowanymi za pomocą ŻETONÓW TROLLA), które chcą zdobyć Akademię Magiczną.

PRZEBIEG GRY

❖ Ustalcie, kto gra pierwszy, i przekazcie tej osobie KOŚĆ TROLLI. Gracz z KOŚCIĄ TROLLI ma prawo jako pierwszy położyć PIONEK CZARODZIEJA w dormitorium na konkretnym miejscu, w którym użyto magicznego czaru. Miejsca te oznaczono następująco:

- ♦ ▲ PRZYSPIESZENIE (3 pola) – pozwala na ruch PIONKA CHOWAŃCA o 3 pola na planszy w dowolnym kierunku.
- ♦ ▲ PRZYSPIESZENIE (4 pola) – pozwala na ruch PIONKA CHOWAŃCA o 4 pola na planszy w dowolnym kierunku.
- ♦ ▲ PRZYSPIESZENIE (5 pól) – pozwala na ruch PIONKA CHOWAŃCA o 5 pól na planszy w dowolnym kierunku.
- ♦ ▲ PRZYSPIESZENIE (6 pól) – pozwala na ruch PIONKA CHOWAŃCA o 6 pól na planszy w dowolnym kierunku.

Poruszając się PIONKIEM CHOWAŃCA, można przechodzić przez pole zajmowane przez ŻETONY TROLLA.

- ♦ ♀ TELEPATIA – pozwala na przeniesienie KART ROZPOZNANIA (w liczbie 1 lub 2) od jednego gracza (jednych graczy) do innego (innych). Każdy z graczy, między którymi przenoszone są karty, musi się na to zgodzić.
- ♦ ✂ ODEŚLANIE – usuwa wybrany ŻETON TROLLA z planszy.

♦ ❄️ NIEWIDZIALNOŚĆ – sprawia, że przez jedną turę PIONKI CHOWAŃCA (w liczbie 1 lub 2) otrzymują ŻETON NIEWIDZIALNOŚCI i nie ponoszą żadnych konsekwencji spotkania z trollami.

Na czas tury ŻETON NIEWIDZIALNOŚCI przyczepcie do wybranych PIONKÓW CHOWAŃCA. Po zakończeniu tury ŻETONY NIEWIDZIALNOŚCI odłóżcie do dormitorium.

❷ Po tym, jak pierwsza osoba postawi w wybranym miejscu swój PIONEK CZARODZIEJA, robią to kolejno (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) pozostali gracze. PIONKI CZARODZIEJA umieszczajcie na polach niezajętych przez innych uczestników gry.

❸ Następnie wykonujcie działania zgodnie z opisem pól, na których znajdują się wasze PIONKI CHOWAŃCA (zob. pkt 1 z PRZEBIEGU GRY) – w kolejności od gracza z KOŚCIĄ TROLLI do osoby, która jako ostatnia dokonywała wyboru pola. Każdy, kto wykona daną akcję, przenosi swój PIONEK CZARODZIEJA z miejsca, na którym się znajdował, na dywan – aby nie wprowadzać w błąd pozostałych graczy.



UWAGA! Gra polega na współpracy, więc w razie potrzeby możecie wspólnie zdecydować, że zmieniacie kolejność działań.

4 Po wykonaniu działania każdy z was od razu sprawdza, na jakim polu stoi jego PIONEK CHOWAŃCA (nie zawsze pole się zmienia; pionek może stać w tym samym miejscu, w którym był dotychczas), po czym dobiera kartę zgodną z tym polem. Może to być zarówno KARTA ROZPOZNANIA, jak i KARTA WYZWANIA, o ile znajduje się w odpowiedniej komnacie.

Jeżeli wasz PIONEK CHOWAŃCA stoi na polach   , dobieracie KARTĘ ROZPOZNANIA.

Ktoś udostępnia na klasowej grupie prywatną rozmowę z koleżanką – z komentarzem: „Patrzcie, co ona do mnie napisała, ha ha!”. Koleżanka nie wyraziła zgody na udostępnianie tej wiadomości.

Rozpoznanie:

-  Neutralne działanie
-  Naruszenie prywatności 
-  Żart



32

KARTY ROZPOZNANIA zawierają polecenia lub krótkie opisy sytuacji, wśród których rozpoznajecie hejt oraz inne postawy i zjawiska.

Jak je czytać?

Osoba znajdująca się po twojej lewej stronie odczytuje treść twojej karty. Wykonujesz polecenie lub wybierasz „Rozpoznanie” A, B lub C.

Jeżeli odpowiesz poprawnie, otrzymujesz kartę, a jeżeli twoja odpowiedź będzie błędna – karta zostaje odrzucona.

Symbole na kartach

 Właściwa odpowiedź.



Poświęć 2 KARTY ROZPOZNANIA, by usunąć z planszy jeden ŻETON TROLLA.

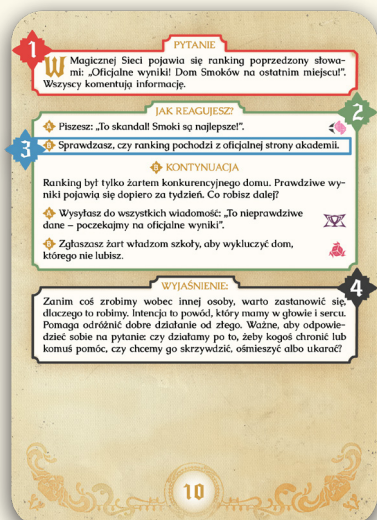


Poświęć 2 KARTY ROZPOZNANIA, by zrobić akcję telepatii.



Poświęć 2 KARTY ROZPOZNANIA, by wejść do komnaty.

Jeżeli wasz PIONEK CHOWAŃCA stoi na polach     , dobieracie KARTĘ ROZPOZNANIA.



KARTY WYZWANIA zawierają zdarzenia, na które macie zareagować.

Jak je czytać?

Osoba znajdująca się po twojej lewej stronie czyta pytanie [1] oraz możliwe odpowiedzi [2].

Podejmujesz decyzję i wybierasz jedną odpowiedź.

Wybór odpowiedzi A oznacza utratę jednej karty przez gracza po lewej stronie.

W przypadku wyboru odpowiedzi B [3] następuje kontynuacja zdarzenia i odczytanie dalszej części karty. Ponownie dokonujesz wyboru jednej z opcji A lub B.

Odpowiednia reakcja powoduje zdobycie artefaktu konkretnego żywiołu lub jego części.

Symbole na kartach

 Zdobyć ŻETON ARTEFAKTU.

 Rzut KOŚCIĄ TROLLI.

 Utrata 1 KARTY ROZPOZNANIA.

 Utrata 1 KARTY ROZPOZNANIA przez gracza po lewej stronie.

 Utrata 1 KARTY ROZPOZNANIA przez gracza po prawej stronie.

 Przez 1 rundę nie można korzystać z czarów w dormitorium.

Na koniec odczytujecie WYJAŚNIENIE [4].

Jeśli stoicie na polu , do PIONKA CHOWAŃCA przyczepiacie oba ŻETONY ARTEFAKTU.

Jeśli stoicie na polach    , do PIONKA CHOWAŃCA przyczepiacie jeden ŻETON ARTEFAKTU.

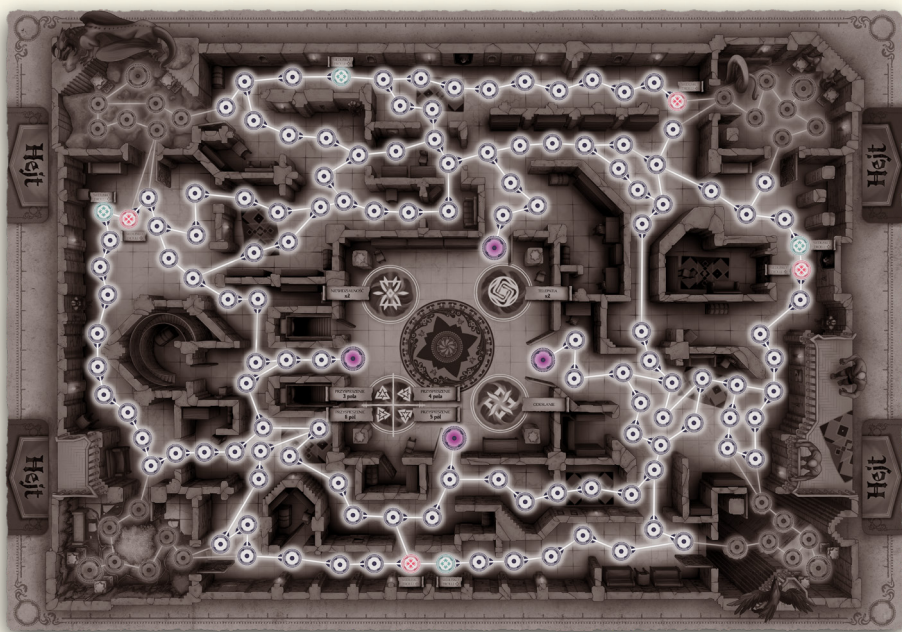
5 Osoba znajdująca się po twojej lewej stronie odczytuje treść twojej karty. Wybierasz odpowiedź i ponosisz konsekwencje tego wyboru. Po planszy poruszasz się swoim PIONKIEM CHOWAŃCA w dowolny sposób – ograniczenia dotyczą tylko komnaty żywiołu.



Aby gracz mógł do niej wejść, musi poświęcić 2 KARTY ROZPOZNANIA z symbolem . Później po komnacie żywiołu może poruszać się dowolnie, może też z niej wyjść, ale aby ponownie się w niej znaleźć, znów musi poświęcić 2 KARTY ROZPOZNANIA z odpowiednim znaczkiem. Jeżeli nie ma tylu kart, nie wejdzie do środka. KARTY ROZPOZNANIA możecie przekazywać sobie wzajemnie za pomocą TELEPATII (jeśli wybieriecie tę opcję w dormitorium).

Gracze mogą się ze sobą spotkać na planszy. Możecie sobie wówczas przekazać ŻETONY ARTEFAKTU oraz KARTY ROZPOZNANIA. W dowolnym momencie macie również prawo do poświęcenia ze swojej puli 2 kart z symbolem , dzięki którym odeślicie 1 trolla (1 ŻETON TROLLA na planszy), oraz ze znakiem , aby dokonać TELEPATII.

6 Gdy wszyscy wykonacie już swoje ruchy, osoba mająca KOŚĆ TROLLI rzuca nią. Wynik rzutu informuje o tym, czy w którymś siedlisku pojawiają się trolle (tj. ŻETONY TROLLA) albo o ile pól się poruszają. Ruch trolli odbywa się zgodnie ze strzałkami na polach.



Aby ruch trolli przebiegał sprawnie, jeden z was może ruszać ŻETONAMI TROLLA znajdującymi się po lewej stronie planszy, a drugi – tymi po prawej.



Ruch trolli o 1 miejsce.



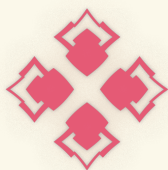
Ruch trolli o 2 miejsca.



Ruch trolli o 2 miejsca.



Ruch wszystkich trolli o 1 miejsce,
a następnie pojawienie się trolli
w siedlisku z tym oznaczeniem.



Ruch wszystkich trolli o 1 miejsce,
a następnie pojawienie się trolli
w siedlisku z tym oznaczeniem.



Ruch wszystkich trolli o 1 miejsce,
a następnie pojawienie się trolli w siedli-
skach z tymi oznaczeniami

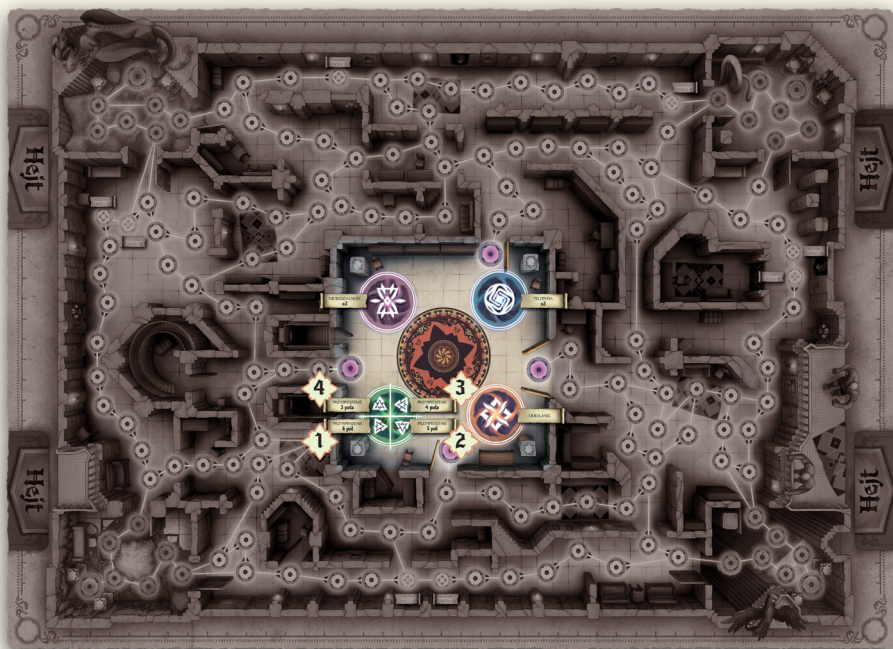


Jeśli 2 ŻETONY TROLLA znajdą się na jednym polu, postawcie je jeden na drugim. Tym sposobem 2 trolle idą razem i wyrządzają więcej szkód.

Jeżeli troll  wejdzie na pole, na którym stoi PIONEK CHOWAŃCA, dany gracz traci 1 ŻETON ARTEFAKTU składający się na ARTEFAKT ŻYWIOŁU (gracz ten decyduje, który ŻETON ARTEFAKTU usunąć). Jeśli gracz nie ma żadnego ŻETONU ARTEFAKTU, traci KARTĘ ROZPOZNANIA (wybór karty również należy do gracza). W sytuacji gdy gracz nie ma ani ŻETONU ARTEFAKTU, ani KARTY ROZPOZNANIA, nie dzieje się nic.

Wejście trolla do dormitorium oznacza zastąpienie pola z przyspieszeniem. Trolla znajdującego się w dormitorium nie można już usunąć. Pierwszy troll zastąpienia PRZYSPIESZENIE (6 PÓL), drugi – PRZYSPIESZENIE (5 PÓL), trzeci – PRZYSPIESZENIE

(4 POLA), czwarty – PRZYSPIESZENIE (3 POLA). Gdy do dormitorium wejdą 4 trolle, następuje koniec gry.



Wykonujecie działania na kartach i rzucacie KOŚCIĄ TROLLI tak długo, aż nastąpi koniec gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może się zakończyć na dwa sposoby: gdy do dormitorium wejdą 4 trolle lub gdy gracze przyniosą do dormitorium wszystkie kompletne artefakty, które przewidział scenariusz (tj. tyle artefaktów, ilu jest graczy).

Powrót PIONKA CHOWAŃCA do dormitorium i dostarczenie artefaktów wymaga dokładnego odliczenia PRZYSPIESZENIA – tak, aby ostatnie pole ruchu wypadło na dowolnym polu startowym w dormitorium. Następnie PIONEK CHOWAŃCA trafia na dowolną kolumnę w dormitorium. Gra kończy się, gdy wszystkie PIONKI CHOWAŃCA znajdują się w dormitorium ze swoimi obiema częściami artefaktu.

Gratulacje! Czar hejtu został przełamany!





