

GAME OVER

autor:
Jérémy Peytevin



ilustracje:
Nikola Kucharska

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f/NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry



ELEMENTY GRY

33 karty:

4 karty rycerzy
(w 4 kolorach)



4 karty skrzyń
(w 4 kolorach)



4 karty broni



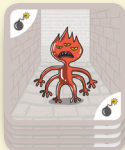
2 karty kluczy



1 karta drzwi



16 kart stworów



2 karty smoka



CEL GRY

Wyobraź sobie, że kierujesz poczynaniami rycerza w grze komputerowej. Wędrujesz korytarzami labiryntu, starając się odnaleźć klucz i skrzynię ze skarbami. Musisz wyposażyć rycerza w jeden z czterech rodzajów broni – dzięki niej może on pokonać stwory napotkane w labiryncie. Jeśli jednak nie będzie w stanie z nimi wygrać, nastąpi... **GAME OVER**. W takiej sytuacji będzie trzeba rozpocząć wędrowkę od początku. Wygra gracz, którego rycerz najszybciej odnajdzie **klucz i skrzynię** ze skarbami.

Uwaga! Kolor karty skrzyni musi odpowiadać kolorowi karty rycerza.



PRZYGOTOWANIE GRY

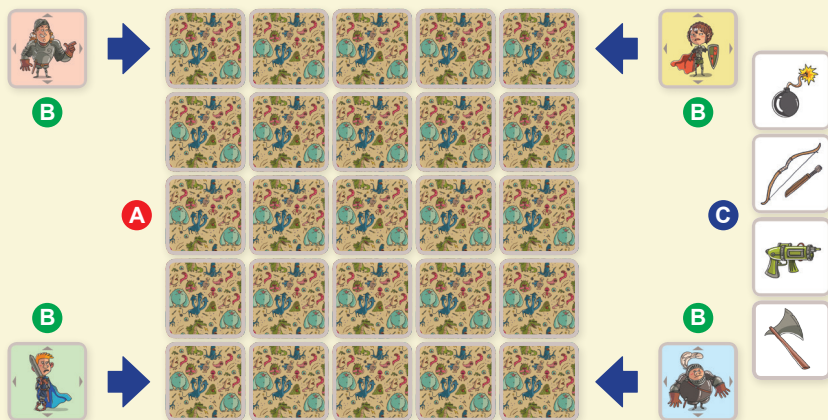
Z talii kart wyjmijcie **rycerzy i broń** – odłóżcie je na moment na bok.

A Pozostałe 25 kart po dokładnym przetasowaniu rozłóżcie na środku stołu w kwadrat 5×5 . Karty te tworzą **labirynt**.

B Każdy wybiera swojego **rycerza** i kładzie przy najbliższym narożniku labiryntu. Narożniki to **wejścia do labiryntu**. Każdy gracz ma swoje wejście. Grając w **2 osoby**, wybierzcie narożniki leżące po przekątnej.

C **4 karty broni** umieśćcie obok labiryntu.

Przygotowanie gry dla 4 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która grała ostatnio w grę komputerową (lub najstarszy gracz). Następnie rozgrzywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wykonujesz poniższe działania:

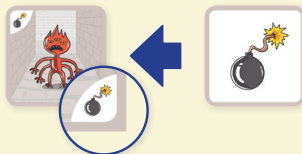
- **Wybierasz jedną kartę broni** i kładziesz obok swojego rycerza.
- **Odkrywasz kartę labiryntu** (w pierwszej turze będzie to karta w narożniku, będąca twoim wejściem do labiryntu).

Po odkryciu karty będziesz mógł **kontynuować wędrówkę** albo nastąpi **game over** i **zakończysz wędrówkę** – szczegóły poniżej.

Kontynuujesz wędrówkę, jeśli:

- nie spotkałeś stwora ani smoka,
- spotkałeś stwora, którego jesteś w stanie pokonać posiadaną bronią.

Na kartach stworów znajduje się informacja, jakim rodzajem broni można je pokonać. Na przykład czerwonego stwora można pokonać wyłącznie za pomocą bomby.



Odkryta karta pozostaje na swoim miejscu. Grasz dalej:

- możesz (ale nie musisz) **zmienić broń**: dotychczasową odkładasz i bierzesz nową,
- **kontynuujesz wędrówkę**: odkrywasz kolejną (sąsiadującą z tą odkrytą) kartę labiryntu.

Przykład: Twój rycerz wszedł do labiryntu uzbrojony w łuk i strzały. Spotkał stwora, którego pokonał. Teraz możesz (ale nie musisz) zmienić rodzaj broni. Następnie odkrywasz jedną z dwóch sąsiadujących kart labiryntu.



Jeśli trafisz w labiryncie na **drzwi**, możesz nimi przejść na dowolną zakrytą kartę – odkrywasz ją i dalej grasz na dotychczasowych zasadach.

Przykład: Twój rycerz dotarł do drzwi. Postanowiłeś je otworzyć. Zanim jednak to zrobisz, możesz (ale nie musisz) zmienić rodzaj broni.



Kończysz wędrówkę, jeśli:

- spotkałeś stwora, którego nie możesz pokonać posiadaną bronią,
- spotkałeś smoka,
- nie masz gdzie iść (nie ma dostępnych zakrytych kart).

Smok lubi spacerować po labiryncie. Jeśli go spotkasz, musisz zamienić tę kartę na którąś z zakrytych kart labiryntu. Kartę smoka odwracasz rysunkiem do dołu.

Uwaga! Smoka nie możesz zamienić miejscami z kartami będącymi wejściami do labiryntu (narożniki graczy).

Przykład: Twój rycerz trafił na smoka, kończysz więc swoją turę. Wcześniej jednak zamieniasz miejscami smoka z dowolną zakrytą kartą (z wyjątkiem kart będących wejściami do labiryntu).



Kończąc wędrówkę:

- zakrywasz wszystkie karty labiryntu,
- oddajesz broń.

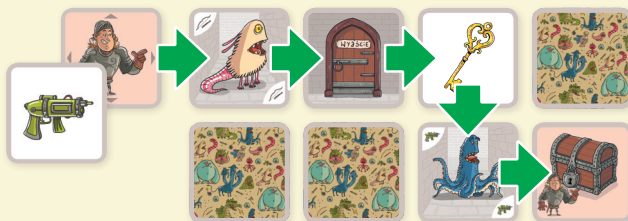
Tvoja tura się kończy i rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony (rozpoczyna on wędrówkę od swojego wejścia do labiryntu).

Następną swoją turę rozpocznesz od początku, czyli ponownie **od swojego wejścia do labiryntu**. Staraj się więc zapamiętywać, co i gdzie spotkałeś podczas swojej wędrówki. Dzięki temu będziesz na przykład wiedział, z jakim rodzajem broni należy wchodzić do poszczególnych części labiryntu.

KONIEC GRY

Jeśli podczas jednej tury uda ci się odnaleźć **klucz** i swoją **skrzynię** ze skarbami, gra kończy się i zostajesz zwycięzcą.

***Przykład:** Twój rycerz odnalazł klucz i swoją skrzynię podczas jednej wędrówki, zostajesz więc zwycięzcą.*



Wydawnictwo **NASZA KSIĘGARNIA**
ul. Apteczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
© 2018 Wydawnictwo Nasza Księgarnia
© 2018 Jérémy Peytevin

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Kryścina Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: **Jakub Mann**
Marketing: **Patrycja Jaworska,**
Magdalena Małachowska
Korekta: **Zuzanna Laskowska**
Projekt graficzny i DTP:
Paweł Nowicki, Karol Kinal



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [i nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

Poznaj nasze gry!

NA KOŃCU JEZYKA – JUNIOR

Zabawa nie tylko dla dzieci.
Skjarzenia, refleks, emocje!



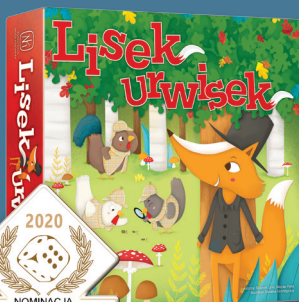
PASZCZAKI

Światowy hit! Zadaniem graczy jest złapanie jak najwięcej paszczaków.



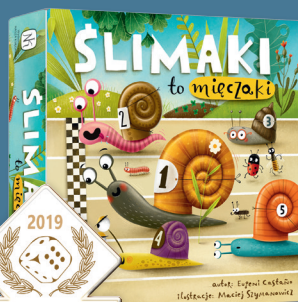
LISEK URWISEK

Gra kooperacyjna, podczas której dzieci nie rywalizują ze sobą!



ŚLIMAKI TO MIĘCZAKI

Wygra najwolniejszy ślimak!
Takiego wyścigu jeszcze nie było!



Więcej gier: gry.nk.com.pl