

POKONAJ

BAKWIRY

SWOJĄ SUPERMOGĄ

INSTRUKCJA
DO GRY

Hipokampus



instrukcja do gry

PLANSZA



KARTY



TABLICZKI GRACZY



ŻETONY



PIONKI



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza do gry
- 4 Tabliczki Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY
- 2 talie kart w tym:
 - 55 kart **pytania tekstowe** (razem 220 pytań)
 - 55 kart **Szansa/Pech**
- 25 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY
- 27 żetonów czerwonych
- 27 żetonów niebieskich
- 26 żetonów zielonych
- 24 żetony ABC
- Instrukcja do gry
- Kostka do gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozkładamy planszę do gry.
2. Tasujemy karty, a następnie kładziemy je na zaznaczonych polach na planszy.
3. Każdy gracz otrzymuje pakiet startowy, czyli:
2 żetony czerwone, 2 żetony zielone,
2 żetony niebieskie.
4. Każdy gracz pobiera 1 Tabliczkę Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY.
5. Potem wybiera swój pionek do gry i ustawia go na polu Start, które jest w tym samym kolorze, co wybrany pionek.
6. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie **7 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY**, które układamy na Tabliczce Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY.

By tego dokonać, wędrujemy pionkiem po planszy. Każde pole jest aktywne i wskazuje nam, jakie działanie mamy wykonać.

Na jednym polu ciągniemy kartę Szansa/Pech, na innym ciągniemy kartę Pytanie i udzielamy odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź otrzymujemy 2 kolorowe żetony. Kiedy indziej pobieramy 1 z kolorowych żetonów lub oddajemy jakiś żeton do banku. Kolorowe żetony wymieniamy na żetony ELIKSIR SUPERMOCY zgodnie z wzorem wymiany, który zamieszczony jest na Tabliczce ELIKSIRÓW SUPERMOCY. Wymiany możemy dokonać tylko wtedy, gdy znajdujemy się na stacjach SUPERMOCY.

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 7 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY, zostaje zwycięzcą.

PRZEBIEG GRY

4 kolorowe pola Start – stawiasz pionek na polu Start, które jest w takim samym kolorze, co twój pionek. Z tego pola rozpoczynasz swoją wędrowkę po planszy. Na tym polu stoisz tylko raz. W trakcie rozgrywki już nigdy na nie nie powrócisz (chyba, że otrzymasz takie polecenie z kart Szansa/Pech). Gdy dokonasz pełnego okrążenia planszy, mijasz pole **Premia**, pobierasz pakiet startowy (2 żetony czerwone, 2 żetony zielone, 2 żetony niebieskie) i przesuwasz swój pionek dalej – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

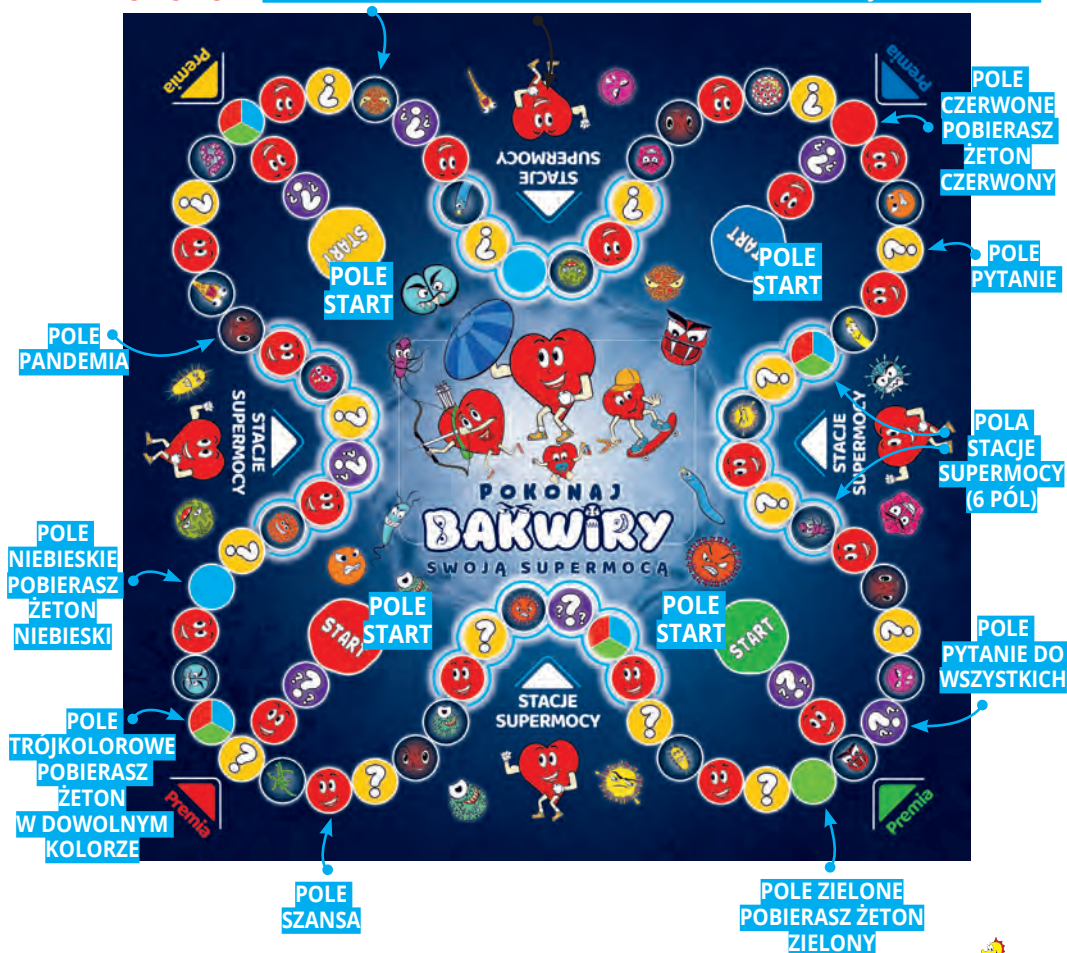
Przykład:



Gracz wyrzuca na kostce np. cyfrę 5, mija pole Premia i pobiera pakiet startowy. Porusza się dalej po planszy, nie wraca na pole Start.

instrukcja do gry

OPIS PÓL POLE PECH: KAŻDE POLE NA PLANSZY Z OBRAZKIEM BAKWIRA JEST POLEM PECH



OPIS PÓL



4 kolorowe pola Start

– stawiasz pionek na polu Start, które jest w takim samym kolorze, co twój pionek. Z tego pola rozpoczynasz swoją wędrówkę po planszy.



Pole czerwone – pobierasz żeton czerwony.



Pole niebieskie – pobierasz żeton niebieski.



Pole zielone – pobierasz żeton zielony.



Pole trójkolorowe – pobierasz żeton w dowolnym kolorze.



Pole Pytanie – ciągniesz kartę ze stosu kart z pytaniami i rzucasz jeszcze raz kostką, następnie odpowiadasz na pytanie zgodnie z liczbą oczek, którą wyrzuciłeś:

1 – pytanie nr **1**, **2** – pytanie nr **2** itd.
Jeżeli wyrzuciłeś **5** – odpowiadasz na dowolne pytanie nieparzyste.

Jeżeli wyrzuciłeś **6** – odpowiadasz na dowolne pytanie parzyste.

W każdym przypadku za poprawną odpowiedź pobierasz **2** żetony zgodnie z kolorem w którym napisane jest pytanie.



Pole Pytanie do wszystkich – gdy staniesz na polu Pytanie do wszystkich, każdy z graczy przekazuje ci **1** żeton

w dowolnym kolorze. Następnie ciągniesz kartę Pytanie i czytasz pozostałym graczom pytanie, które wybrałaś(eś). Gracze odpowiadają, wybierając właściwy żeton A, B lub C. Każdy gracz odkłada żeton z wybraną odpowiedzią (A, B lub C) literą do stołu. Gdy wszyscy gracze są gotowi, odwracają żetony. Za poprawną odpowiedź każdy gracz pobiera 2 żetony w kolorze w którym napisane jest pytanie. Za odpowiedź błędną gracz przekazuje ci 1 wybrany przez siebie żeton.



Pole Szansa – ciągniesz kartę z Szansa/Pech i wykonujesz polecenie wskazane na karcie po stronie Szansa.



Pole Pech, czyli spotkanie z Bakwirem – ciągniesz kartę ze stosu Szansa/Pech i wykonujesz polecenie wskazane na karcie po stronie **Uwaga: Wirus!** lub **Uwaga: Bakteria! (czyli Bakwir)**. Jeżeli kartę Szansa/Pech ciągniesz w związku z poleceniem pochodzącym z pola Pech i wyciągasz ze stosu kartę **ODPORNOŚĆ – TWOJA SUPERMOC**, odkładasz ją na spód stosu kart Szansa/Pech i ciągniesz kartę po raz drugi.



Pole Pandemia – gdy którykolwiek z graczy stanie na polu Pandemia, ciągnie kartę Pech i kładzie ją na stole. Gracze, którzy nie posiadają Elikiru chroniącego ich przed działaniem danego Bakwira (bakterii) lub

instrukcja do gry

wirusa), oddają do banku wszystkie żetony, które aktualnie posiadają, z wyjątkiem żetonów ELIKSIRY SUPERMOCY (patrz przykład obok).



STACJE ELIKIRÓW SUPERMOCY – mają zasięg 6 pól (patrz obrazek obok). Gdy staniesz na jednym z pól

STACJA ELIKIRÓW SUPERMOCY możesz wymienić żetony punktowe na żeton ELIKSIR SUPERMOCY, zgodnie z wzorem podanym na **Tabliczce Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY**. W trakcie 1 ruchu możesz dokonać tylko 1 wymiany, czyli możesz pozyskać tylko 1 żeton ELIKSIR SUPERMOCY.

TABLICZKA GRACZA – ELIKSIRY SUPERMOCY



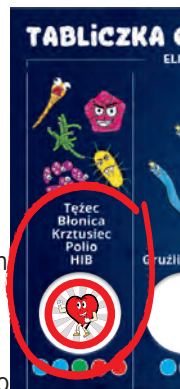
Tabliczka Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY wskazuje wzór, według którego

gracze wymieniają żetony punktowe na żetony ELIKSIR SUPERMOCY. Po dokonaniu wymiany żeton ELIKSIR SUPERMOCY gracz układa na swojej Tabliczce Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY.

BARDZO WAŻNE: Od chwili, gdy gracz umieści żeton ELIKSIR SUPERMOCY danego rodzaju na swojej Tabliczce ELIKIRÓW SUPERMOCY, uzyskuje on odporność na działania Bakwirów tego rodzaju.

Przykład: Gracz nr 1 pozyskał ELIKSIR SUPERMOCY uodparniający na ataki Bakwirów z pierwszej grupy (tężec, błonica, krztusiec, polio, HiB).

Od tego momentu **gracz nr 1** nie podlega poleceniom z Karty Pech, które dotyczą konsekwencji spotkania z którymkolwiek Bakwirem z wymienionej grupy, zarówno w przypadku, gdy sam wylosuje kartę Pech, jak i wówczas, gdy kartę Pech wyciągnie inny gracz. W każdym przypadku **gracz nr 1** jest już uodporniony i nie podlega ani konsekwencjom zakażenia, ani epidemii, ani też pandemii.



Przykład: gracz nr 1 wyciąga kartę Pech z bakterią „Krzтусiec”.

Ponieważ **gracz nr 1** nabył już odporność na tę grupę Bakwirów, nie cofa swojego pionka ani w przypadku, gdy sam wylosował tę kartę, ani w żadnym innym.



UWAGA, WYJĄTEK: Uodpornienie na działanie **Bakwira – GRYPA** ma charakter **jednorazowy**. Każdorazowo po tym, jak obronimy się przed skutkami działania wirusa grypy, żeton z ELIKSIREM SUPERMOCY **zdejmujemy** z Tabliczki ELIKSIRÓW SUPERMOCY i oddajemy do banku. Wirus grypy jest bowiem jak kameleon i zmienia się co sezon, musimy więc uodparniać się na jego działania bardzo często.

UWAGA, BARDZO WAŻNE: Wymiany żetonów punktowych na żetony ELIKSIR SUPERMOCY możemy dokonać tylko w chwili, gdy rozpoczynamy swój nowy ruch, pod warunkiem że nasz pionek znajduje się na jednym z pól STACJA SUPERMOCY. W trakcie 1 ruchu możesz dokonać tylko 1 wymiany, czyli możesz pozyskać tylko 1 żeton ELIKSIR SUPERMOCY.

OPIS ŻETONÓW

W grze występują 3 rodzaje żetonów: **żetony ELIKSIR SUPERMOCY**, czyli **żetony zwycięstwa**, **żetony punktowe**, które występują w trzech kolorach: **czernym**, **niebieskim** i **zielonym**, oraz **żetony ABC**, które służą do wybierania właściwej odpowiedzi, gdy jesteś na polu **Pytanie dla wszystkich**.

Żetony zwycięstwa

 **ELIKSIRY SUPERMOCY** – żetony zwycięstwa. Kto zgromadzi 7 takich żetonów jako pierwszy, wygrywa całą rozgrywkę.

Żetony ELIKSIRY SUPERMOCY zdobywamy przez wymianę kolorowych żetonów zgodnie ze wzorem zapisanym na tabliczce ELIKSIRÓW SUPERMOCY.

Żetony punktowe

Żetony **czzerwone**

Żetony **niebieskie**

Żetony **zielone**



Żetony A, B, C – z żetonów A,

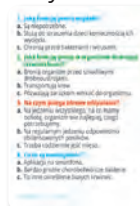
B, C korzystasz, gdy staniesz na polu **Pytanie** do wszystkich. Ciągniesz kartę **Pytanie** i czytasz pozostałym graczom pytanie, które wybrałaś(eś). Gracze odpowiadają, wybierając właściwy żeton A, B lub C. Każdy gracz odkłada żeton z wybraną odpowiedzią (A, B lub C) literą do stołu. Gdy wszyscy gracze są gotowi, odwracają żetony. Za poprawną odpowiedź każdy gracz pobiera 2 żetony w kolorze w którym napisane jest pytanie. Za odpowiedź błędną gracz przekazuje ci 1 wybrany przez siebie żeton.

OPIS KART

Gra oferuje 2 zestawy kart: karty **Pytanie** oraz karty **Szansa/Pech**.

Karty Pytanie

– kartę **Pytanie** ciągniesz wtedy, gdy stajesz na polu **Pytanie** lub **Pytanie do wszystkich**. Każda karta **Pytanie** zawiera 4 pytania,



Instrukcja do gry

które dotyczą ogólnej tematyki funkcjonowania organizmu człowieka, układu odpornościowego oraz działań wspierających odporność, takich jak: właściwe odżywianie, zdrowy tryb życia, uprawianie sportu oraz szczepienia ochronne.

Po wylosowaniu karty Pytanie rzucasz jeszcze raz kostką, następnie odpowiadasz na pytanie zgodnie z liczbą oczek, którą wyrzuciłeś:

1 – pytanie nr 1, 2 – pytanie nr 2 itd.

Jeżeli wyrzuciłeś 5 – odpowiadasz na dowolne pytanie nieparzyste.

Jeżeli wyrzuciłeś 6 – odpowiadasz na dowolne pytanie parzyste.

W każdym przypadku za poprawną odpowiedź pobierasz 2 żetony zgodnie z kolorem, w jakim napisane jest pytanie.



Karty Szansa/Pech – kartę z talii Szansa/Pech ciągniesz wtedy, gdy stajesz na polu **Szansa** lub **Pech**.

Gdy stoisz na polu Szansa – czytasz polecenie znajdujące się po stronie Szansa.

Gdy stoisz na polu Pech – czytasz polecenie znajdujące się po stronie Bakwir, czyli: **Uwaga: Bakteria!** lub **Uwaga: Wirus!** Karty z tej talii zawierają bezpośrednie polecenia i zobowiązują gracza, by je wykonał.



KARTA ODPORNOŚĆ – SUPERMOC jest kartą wyjątkową.

Używasz jej w najbardziej dogodnym dla siebie momencie gry. **KARTY ODPORNOŚĆ – SUPERMOC** nie ujawniasz pozostałym graczom. Zachowaj ją odwróconą awersem do stołu.

Po użyciu **KARTA ODPORNOŚĆ – SUPERMOC** wraca na spód stosu kart Szansa/Pech. **KARTA ODPORNOŚĆ – SUPERMOC** chroni przed wszelkimi negatywnymi działaniami innych kart, innych graczy lub żetonów, czyli przed działaniem: kart **Pech** oraz pól: **Pech, Pandemia, Pytanie do wszystkich**.

ZAKOŃCZENIE GRY

Grę kontynuujemy do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie **7 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY**.

WARIANTY GRY

Na początek proponujemy prowadzenie rozgrywki do momentu, aż pierwszy z graczy zdobędzie **4 lub 5 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY**. Gdy wszyscy gracze opanują już dobrze zasady oraz logikę rozgrywki, przechodzimy do wariantu z **7 żetonami ELIKSIR SUPERMOCY** jako z **7 żetonami zwycięstwa**. **Życzymy udanej zabawy!**



www.hipokampus.eu
bylosobie.pl