

TYDZIEŃ JASKINIOWCA

**PRZEŻYCIE SIEDEM DNI
W EPOCE KAMIENIA ŁUPANEGO!**

Spróbujcie wynaleźć koło, poznać BHP rozpalania ognia albo zdobyć certyfikat łowcy mamutów.

Nie zapomnijcie przy tym o odpoczynku – stres jest nie mniej groźny niż zabawa w berka z rekinami!

Wybierajcie aktywności, którym się poświęćcie, pilnujcie swojego poziomu stresu i wydawanych monet. Pamiętajcie: tylko jaskiniowcy, którzy zadbają

o wellbeing i work-life balance, mają szansę na
GODNE ŻYCIE W CEOLICIE!



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- 1 Rozdajcie każdemu graczowi arkusz planera tygodniowego oraz ołówki.
- 2 Wylosujcie 24 karty aktywności. Podzielcie je na 3 równe stosy (po 8 kart) i ułóżcie na środku stołu obok siebie. Resztę kart aktywności odłóżcie do pudełka, nie będą brały udziału w grze.
- 3 Odkryjcie po jednej karcie z każdego stosu kart aktywności i ułóżcie je w rzędzie pod nimi. Obok odkrytych kart aktywności umieśćcie uniwersalną kartę aktywności.
- 4 Wylosujcie 3 karty celów standardowych (zielone tło) oraz 1 kartę celu weekendowego (niebieskie tło).

Pierwsza rozgrywka

Możecie ułatwić sobie pierwszą rozgrywkę, grając z tylko 1 kartą celu standardowego. Każda kolejna karta da szansę na wyższy wynik, ale podniesie też poziom trudności!



Przykład rozłożenia gry dla dwóch graczy.

PRZEBIEG TURY

- 1 Każdy z graczy wybiera **2 aktywności** z aktualnie odkrytych kart aktywności i zapisuje je w swoim planerze tygodniowym. Wszyscy gracze wykonują tę akcję równocześnie. Więcej o zapisywaniu aktywności na stronie 6.



- 2 Gracz sam decyduje, w jakiej kolejności wpisuje aktywności w swoim planerze. Zawsze jednak musi najpierw wpisać w całości jedną aktywność, zanim rozpocznie drugą.



UWAGA!

Niektóre karty mają dwie opcje do wyboru: należy wybrać i zapisać tylko jedną z nich.



- 3 Gdy wszyscy gracze zapiszą wybrane aktywności, odrzućcie 3 widoczne karty aktywności, a następnie odkryjcie kolejne 3. Rozpoczyna się kolejna tura.
- 4 Gra kończy się po turze, w której odkryte zostaną 3 ostatnie karty aktywności (czyli po 8 turach).

PLANER TYGODNIOWY

1 Planer tygodniowy składa się z **5 dni roboczych** (od poniedziałku do piątku) oraz **2 dni weekendowych** (sobota i niedziela).

2 Każdy dzień (roboczy i weekendowy) podzielony jest na 5 części:

- 1 pole rano ,
- 2 pola popołudnia ,
- 1 pole wieczoru ,
- 1 pole nocy  (zaznaczone fioletowym kolorem).

3 **Tor pracy**, który pozwala zdobywać monety za wykonaną pracę.

4 **Tor stresu**, który pomaga śledzić poziom waszego stresu: za każde zaznaczone pole na torze otrzymuje się ujemne punkty na koniec rozrywki.

5 Informacja o punktach ujemnych za niezapisane pole w planerze na końcu gry.

6 **Tor celów**, w którym na końcu gry wpisuje się punkty zdobyte za poszczególne cele.

7 Miejsce do wpisania punktów za idealny **balans** dnia: każdy zestaw symboli Nauki, Pracy i Rozrywki zapewnia 5 punktów na koniec gry.

8 **Identyfikator jaskiniowca**, w który gracze wpisują imiona swoich jaskiniowców.

9 **Pole punktacji końcowej**, gdzie podsumowuje się wynik na końcu gry.



KARTA AKTYWNOŚCI

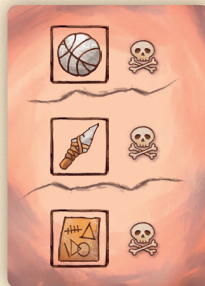
Karty aktywności wskazują liczbę i rodzaj symboli (🔪, 📄 lub 🏀), które należy zapisać, oraz liczbę pól, w których trzeba je umieścić w planerze. Sugerujemy, aby gracze zapisywali aktywności prostszymi symbolami: ↗, □ i ○.

Aktywność musi zostać zapisana w całości na dowolnych pustych polach spełniających wymagania wskazane na karcie. Niektóre aktywności muszą zostać zapisane w konkretnym dniu tygodnia lub konkretnej porze dnia (lub nocy).

Za każdym razem, kiedy gracz zapisuje w planerze symbol pracy 🔪, skreśla pierwszy dostępny symbol 🔪 na torze pracy. Za 4 skreślone 🔪 gracz zdobywa monetę 🪙 i zaznacza ją kółkiem. Monet można używać do opłacania niektórych aktywności. Aby wydać monetę, należy ją przekreślić. Każdy gracz zaczyna grę z jedną monetą.

Na kartach aktywności mogą pojawić się wymagania dotyczące zaznaczenia pól na torze stresu ☠️ lub wydawania monet 🪙. Jeżeli gracz nie posiada monety, nie może wykonać aktywności, która wymaga zapłaty.

Za każde wykorzystane w planerze pole nocy należy skreślić pole na torze stresu. Przypominają o tym ikony ☠️ na polach nocy.




W każdej turze możecie wybrać Uniwersalną kartę aktywności zamiast dowolnej z Kart Aktywności, zapisując w zamian 1 dowolny symbol w 1 dowolnym pustym polu oraz zaznaczając 1 pole na torze stresu. Uniwersalna karta aktywności jest dostępna przez całą rozgrywkę.

Zaznaczając symbole na torach stresu oraz pracy, zawsze należy zaznaczyć pierwszy dostępny, licząc od lewej od góry.



PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu 8 tury każdy z graczy sumuje swoje punkty według następujących zasad, wpisując sumy do odpowiednich pól z laurami  na arkuszu:




- **Tor pracy:** 4 punkty za każdą posiadaną monetę. Liczą się monety zaznaczone kółkiem, ale nie przekreślone.
- **Tor stresu:** suma punktów ujemnych ze wszystkich zaznaczonych pól.
- **Marnowanie czasu:** -2 punkty za każde nie zapisane pole w planerze, z wyłączeniem nocy (należy się wysypiać).
- **Balans:** 5 punktów za każdy zestaw symboli  +  +  w danym dniu (liczone osobno w każdym dniu tygodnia). Liczy się liczba ikon, a nie pól z wpisanymi ikonami. Każda ikona może zostać wykorzystana tylko raz na potrzeby liczenia balansu.
- **Cele standardowe i weekendowe:** odpowiednia liczba punktów za spełnienie warunków danego celu według opisu na karcie celu.



Na koniec sumuje się wszystkie punkty w złotym polu z laurami (w prawym górnym rogu arkusza).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu o wygranej decydują kolejno:

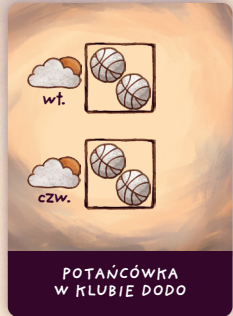
1. Większa liczba zestawów symboli ( +  + )
2. Niższa kara za marnowanie czasu (nie zapisane pola planera)
3. Niższa kara za stres
4. Wyższa liczba punktów za karty celów

Tryb Solo

Aby zagrać w Tydzień Jaskiniowca samodzielnie, rozłóż grę według instrukcji i rozegraj standardowe osiem tur, a na koniec porównaj wynik z tabelą. Spróbuj pobić własny rekord, i zostań mistrzem kamiennego zen!

| WYNIK | TYTUŁ |
|-------|-----------------------|
| 40 | Amator Medytacji |
| 50 | Entuzjasta Równowagi |
| 60 | Praktyk Harmonii |
| 70 | Mistrz Kamiennego zen |

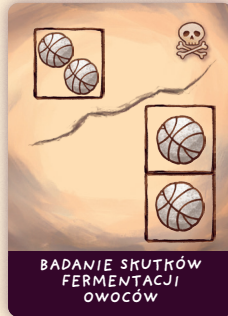
DZIAŁANIE KART AKTYWNOŚCI



Obie części karty należy zapisać w polach zgodnych ze wskazanymi wymogami. W każdym wybranym polu zapisuje się dwa symbole Rozrywki.



Należy wybrać jedną z dwóch opcji. Wybór opcji wieczornej pozwala zapisać dwa symbole w jednym polu. Przejazdźka w innej porze pozwala zapisać po jednym symbolu w dwóch połączonych ze sobą w pionie polach.



Wybranie górnej opcji karty wymaga zaznaczenia pola na Torze stresu i pozwala zaznaczyć dwa symbole Rozrywki w jednym polu.




Zapisuje się wskazane symbole w kolejnych, następujących po sobie w pionie polach. Noc dnia poprzedniego sąsiaduje z porankiem dnia następnego.



Symbole Nauki zapisuje się w polach o tej samej porze dnia w następujących po sobie dniach. Mogą to być dowolne dni i dowolna pora, ale cała aktywność musi się zmieścić w tygodniu. Kolumna niedzielna nie sąsiaduje z poniedziałkową.



KURS TERMOIZOLACJI
SZALAŚU

Ta aktywność wymaga wydania monety. Jeśli gracz nie posiada zakreślonej monety na Torze pracy, nie może jej wykonać. Kurs pozwala wpisać  w trzy dowolne pola planera.



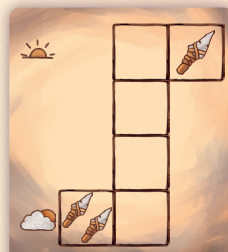
NOCNE WYŚCIGI
NA STRUSIACH

Nocne wyścigi wymagają zaznaczenia w sumie 2 symboli stresu – jednego z karty, a drugiego za zapisanie pola nocnego. Nocne wyścigi zaczynają się wieczorem, trwają w nocy i kończą się następnego dnia rano.






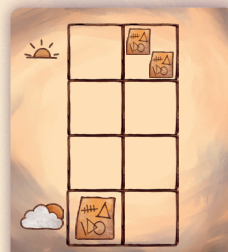
SZACHY Z SZAMANEM

Aktywność musi zaczynać się we wskazanej porze. Można wybrać dowolne popołudnie – to znaczy, że ta aktywność może przeciągnąć się aż do wieczora.






DYŻURY NA WARCIE
WIECZORNEJ
I RANNEJ

Dyżury wymagają zapisania   wieczorem oraz  rano dwa dni później (np. w poniedziałek i środę).



OBSERWACJA
ZACHODU I WSCHODU
SŁOŃCA

Obserwacja słońca wymaga zapisania  wieczorem oraz   następnego dnia rano. Ta aktywność nie wykorzystuje pola nocnego.

DZIAŁANIE KART CELÓW STANDARDOWYCH

PRACA NIE JEST PRIORYTETEM

4 punkty za każdy dzień z większą liczbą symboli Rozrywki niż Pracy.

ŁUPANIE KAMIENIA BEZ ŁAMANIA GŁOWY

3 punkty za każdy dzień z większą liczbą symboli Pracy niż Nauki.

NIE OD RAZU OGIEŃ ROZPALONO

5 punktów za każdy dzień z większą liczbą symboli Nauki niż Rozrywki.

KIEDYS TO SIĘ UMIELI BAWIĆ

6 punktów za każdy dzień z dokładnie trzema symbolami Rozrywki.

KUJON ALFA

8 punktów za każdy dzień z czterema lub więcej symbolami Nauki.

NIE WYNALEZIONO JESZCZE WOLNEGO!

12 punktów, jeżeli gracz posiada zero lub jedno nie zapisane pole na koniec gry. **6 punktów**, jeżeli gracz posiada dwa lub trzy nie zapisane pola na koniec gry. Gracz nie otrzymuje punktów za ten cel, jeżeli posiada na koniec gry więcej niż trzy niezapisane pola.

PO PROSTU WYGLĄDAJMY NA ZAJĘTYCH

5 punktów za każdy dzień z przynajmniej 6 dowolnymi symbolami.

SZYBKO, ZANIM KTOŚ WYMYŚLI INFLACJĘ

12 punktów, jeżeli gracz nie posiada żadnej monety na koniec gry. **6 punktów**, jeżeli gracz posiada jedną monetę na koniec gry. Gracz nie otrzymuje punktów za ten cel, jeżeli posiada na koniec gry więcej niż jedną monetę.

PODUSZKA FINANSOWA PEŁNA KAMIENI

Na koniec gry posiadane monety są warte **7 punktów** zamiast **4**.

ODPOCZYNEK PO ROBOCIE

2 punkty za każdy symbol Rozrywki zapisany bezpośrednio po symbolu Pracy czyli później w ciągu tego samego dnia, na polu sąsiadującym w pionie.

WORK-LIFE BALANCE

4 punkty za każdy dzienny wiersz tabeli, który zawiera zestaw symboli Pracy, Nauki i Rozrywki. Wiersze popołudnia liczone są osobno - można zapunktować za każdy z nich.

REGULARNE POOBIEDNIE DRZEMKI

9 punktów, jeżeli gracz posiada 8 lub 9 symboli Rozrywki w polach popołudniowych. **14 punktów**, jeżeli gracz posiada 10 lub więcej takich symboli.

DZIAŁANIE KART CELÓW STANDARDOWYCH

ALBO GRUBO, ALBO WCALE

5 punktów, jeżeli gracz posiada łącznie 1 lub 2 symbole Rozrywki w weekend. **15 punktów**, jeżeli gracz posiada 6 lub więcej takich symboli. Gracz nie otrzymuje punktów za ten cel, jeżeli ma 3, 4 lub 5 symboli Rozrywki w weekend.

KONKRETNA IMPREZA

7 punktów, jeżeli gracz posiada 4 pola z przynajmniej jednym symbolem Rozrywki w weekend. **14 punktów** za przynajmniej 5 takich pól.

ILE IMPREZ ZALICZYSZ W JEDEN WEEKEND?

4 punkty za każde dwa symbole Rozrywki w weekend.

OSIĄGNIĘCIE KAMIENNEGO ZEN

8 punktów, jeżeli gracz posiada 5 lub 6 symboli Rozrywki w dniach weekendowych. **16 punktów** jeżeli gracz posiada 7 lub więcej takich symboli.

WEEKENDOWE ZWIERZĘ

12 punktów, jeżeli gracz zapisał w trakcie weekendu tyle samo lub więcej symboli Rozrywki, co łącznie symboli Nauki i Pracy w weekend.

ZAKOŃCZ TYDZIEŃ Z PRZYTUPEM

20 punktów, jeżeli gracz posiada tyle samo lub więcej symboli Rozrywki w weekend, co w dniach roboczych.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podtęże 650, 32-003 Podtęże
gry@muduko.com

Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Autory gry: Michał Sprysak, Wojciech Wiśniewski

Ilustracje: Tomasz Larek

Ikonografia: Tatsiana Puchkova

Koordinator ds. licencji: Michał Friedrich

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej

Korekta: Magdalena Stonawska

Skład graficzny: Tatsiana Puchkova



PAMPER
GRUPA TESTERSKA

PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ

Gracz otrzymuje:

- A** 4 punkty za posiadaną monetę.
- B** -5 punktów za stres 4 pola zaznaczone na Torze stresu.
- C** -6 punktów za marnowanie czasu: poniedziałek rano, piątek wieczorem, niedziela wieczorem.
- D** 35 punktów za Balans: 2 zestawy we wtorek, środę i sobotę (3 x 10 pkt), 1 zestaw w czwartek (5 pkt)
- E** 20 punktów za zrealizowany cel weekendowy „Zakończ tydzień z przytupem”: gracz posiada więcej symboli Rozrywki w weekend niż w dni robocze.
- F** 8 punktów za zrealizowany cel standardowy „Odpoczynek po robocie”: Rozrywka po Pracy została zaplanowana we wtorek i czwartek po południu oraz dwukrotnie w sobotę rano.



Sumaryczny wynik to 56 punktów.