Kroniki PRZYGODY

Wyprawa po Księżycowe Kamienie

Instrukcja

David Cicurel

Lucky Duck KIDS

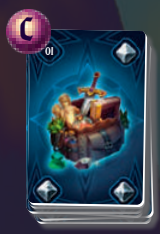
Dawno, dawno temu były sobie dwa królestwa – a chociaż ze sobą sąsiadowały, nie mogłyby się bardziej od siebie różnić. Pierwsze z nich to ***Królestwo Lata*** *znane ze słonecznej pogody oraz bojaźliwych rządów króla o wielkim sercu. Drugie to* ***Imperium Zimy*** *spowite w chłód i śnieg, a władane przez zręczną cesarzową mieszkającą w lodowym pałacu.*

Przez lata nad obiema krainami czuwał tylko jeden czarodziej, lecz z czasem, pod przytłaczającym naporem kolejnych kłopotów, jego siły zaczęły topnieć. Oto czemu dziś wzywa właśnie was... swoich nowych uczniów! Pomóżcie mu rozwikłać tajemnice spowijające te krainy, przeżywając przy tym niezwykłe przygody. Wyruszcie w podróż, by odnaleźć księżycowe kamienie i stać się najpotężniejszymi czarodziejami na świecie!

Wprowadzenie

Kroniki przygody to kooperacyjna gra dla całej rodziny, która łączy zalety gry planszowej oraz aplikacji na urządzenia mobilne.

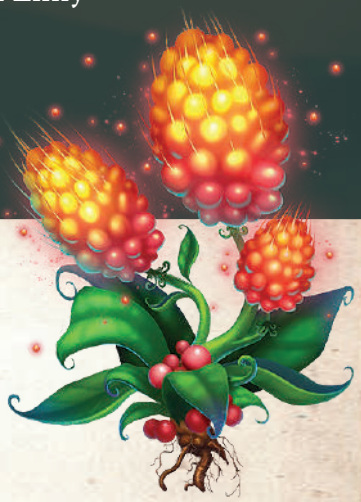
Elementy gry



- **A** Dwustronna plansza ukazująca mapy Królestwa Lata oraz Imperium Zimy
- **B** 21 kart postaci
- **C** 40 kart przedmiotów
- **D** Instrukcja

POBIERZ Z Google Play

Pobierz w App Store



Niezbędnym elementem Kronik przygody jest bezpłatna aplikacja, którą można pobrać ze sklepu Apple App Store lub Google Play (wymagany system Android w wersji 5 lub nowszej albo iOS w wersji 11.0 lub nowszej, wymagania te mogą w przyszłości ulec zmianie). Przed rozpoczęciem rozgrywki konieczne jest jedynie zainstalowanie aplikacji na telefonie lub tablecie. Jeśli krok ten nie zostanie wykonany, prowadzenie rozgrywki nie będzie możliwe. Po pobraniu i zainstalowaniu aplikacji nie trzeba utrzymywać połączenia z Internetem w trakcie gry. Język interfejsu użytkownika można zmienić w ustawieniach aplikacji.

Cel gry

Każda historia opisuje unikalną przygodę wraz z wyjątkowymi wyzwaniami. Wspólnie będziecie starali się im sprostać, zbierając przedmioty i rozmawiając z napotkanymi postaciami. Na końcu historii odpowiecie na kilka pytań, aby sprawdzić, jak poszło waszej drużynie.

Nagrodą za ukończenie każdej historii jest jeden z magicznych, księżycowych kamieni. Kiedy zbierzecie wszystkie cztery kamienie, osiągniecie swój cel – staniecie się prawdziwymi czarodziejami i będziecie mogli stawić czoła finałowej przygodzie!

Przygotowanie gry

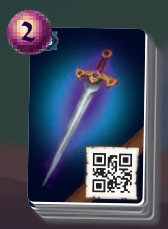
1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.

   Plansza jest dwustronna. Jedna strona przedstawia mapę Królestwa Lata, a druga – Imperium Zimy.

   Podczas przygotowania aplikacja wskaże, której strony planszy należy użyć. W tym momencie wybierzcie dowolną stronę.

2. Połóżcie wszystkie karty postaci oraz przedmiotów odkryte, w zasięgu wszystkich graczy.

   Podczas rozgrywki możecie dowolnie przeglądać i układać karty – ważne, aby wszystkim graczom było wygodnie z nich korzystać.



Jak grać?

Na początku rozegrajcie krótki **samouczek**, który pozwoli się wam zaznajomić z grą i wszystkimi jej zasadami – jeśli chcecie, możecie w tym miejscu zakończyć czytanie instrukcji! Dodatkowo samouczek pomoże wam zrozumieć zadania, z jakimi musicie się zmierzyć jako uczniowie czarodzieja oraz przedstawi wam najważniejsze postaci, jakie spotkacie na swojej drodze.

Uwaga! Musicie ukończyć samouczek oraz cztery pierwsze historie, aby odblokować finałową przygodę.

Wstęp do przygody

Każda przygoda rozpoczyna się wstępem, który wyjaśni wam:

- której strony planszy należy użyć;
  - *To moment na ułożenie planszy właściwą stroną ku górze.*
- w którym miejscu na planszy rozpoczynacie;
- tło historii oraz wasze zadania.

Po zapoznaniu się ze wstępem, naciśnijcie przycisk , aby rozpocząć przygodę. (Scena 3D waszego pierwszego miejsca włączy się automatycznie).

Sceny 3D

Kiedy odwiedzacie miejsce po raz pierwszy, scena 3D tego miejsca **automatycznie się włączy.**

Aby „rozejrzeć się" po scenie, *przesuń palcem w lewo, w prawo, w górę, na dół ekranu albo obracaj samo urządzenie.*

Wyznaczcie dowolnego gracza, który zapozna się ze sceną widoczną na ekranie urządzenia i **opisze**, **co widzi** pozostałym graczom.

Nie pozwól sobie na zwłokę – gdy scena się zamknie… to koniec czasu!

Podczas gdy **na głos opisujesz, co widzisz, pozostali gracze** przeglądają wszystkie karty przedmiotów i postaci (*te dostępne na stole*) w poszukiwaniu kart **pasujących do twojego opisu** sceny 3D.

Upewnijcie się, że wszystkie karty przedmiotów i postaci są widoczne i dostępne dla graczy nieobsługujących urządzenia tak, aby mogli wspólnie sprawnie je przeglądać.

Kiedy nastąpi **koniec czasu**, nie wpadaj w panikę! Ty albo inny gracz możecie ponownie rozejrzeć się po scenie naciskając przycisk .

W każdej scenie 3D można zazwyczaj znaleźć do **dwóch kart postaci** i do **dwóch kart przedmiotów**.

Znalezione **karty postaci** połóżcie na planszy w miejscu, w którym aktualnie się znajdujecie (na polach z ikoną postaci).

Przykład: *Podczas przeszukiwania sceny 3D Magicznej Wieży dostrzegłeś Merlina, a następnie pozostali gracze odnaleźli jego kartę i położyli ją na planszy w miejscu, w którym się znajdują.*

Znalezione **karty przedmiotów** połóżcie na polach **torby**, znajdujących się na dole planszy.

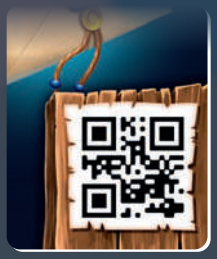
Przykład: *Dostrzegłeś również dwa przedmioty – miecz oraz rybę. Pozostali gracze znaleźli karty i ułożyli je na polach torby na dole planszy.*

Karty przedmiotów mogą zostać położone na dowolnym z 9 pól torby (pola te nie są przypisane do konkretnych miejsc mapy).

Rozmawianie z postaciami

Gdy spotkasz postać, porozmawiaj z nią!

ABY POROZMAWIAĆ Z POSTACIĄ:



Zeskanuj kod QR na jej karcie.

Skieruj aparat urządzenia na kod QR wydrukowany na karcie. Następnie kliknij w dowolnym miejscu okienka, aby uruchomić skanowanie.

Pamiętaj, że w menu aplikacji możesz włączyć opcję automatycznego skanowania.

Po zeskanowaniu kodu możecie zadawać tej postaci pytania dotyczące **dowolnych** postaci i przedmiotów na planszy.

ABY ZADAĆ POSTACI PYTANIE O PRZEDMIOT LUB INNĄ POSTAĆ:

Podczas rozmowy z postacią **zeskanujcie karty przedmiotu lub postaci**, a rozmówca udzieli odpowiedzi na ich temat.

Uwaga: *Podczas rozmowy możecie skanować tylko te karty, które znajdują się na planszy.* ***Nie wolno*** *skanować kart leżących na stole.*

Ważne! Nie zadawajcie postaciom pytań o **miejsca**. Zeskanowanie **kodu miejsca** w trakcie rozmowy spowoduje jej zakończenie, a wy **natychmiast przeniesiecie się** we wskazane miejsce.

Czasem, podczas rozmowy zostanie wspomniana **postać lub przedmiot**, na które się jeszcze **nie natknęliście**. W takim przypadku odnajdźcie wspomnianą kartę i połóżcie ją na **polu kart niezlokalizowanych** (po lewej stronie głównej planszy).

Na takim polu, jeśli to karta postaci.

Na takim polu, jeśli to karta przedmiotu.

Przykład: *Podczas rozmowy Merlin wspomina, że zgubił Magiczną laskę i wydaje mu się, że Król może wiedzieć, gdzie się ona znajduje. Gracze przeszukują wszystkie karty i odkładają odnalezione karty Króla i Magicznej laski na odpowiednie pola kart niezlokalizowanych.*

KARTY NIEZLOKALIZOWANE

Na polach kart niezlokalizowanych są postaci oraz przedmioty, których jeszcze **nie napotkaliście**, ale możecie o nich **rozmawiać z innymi postaciami**.

Czasem może się zdarzyć, że będziecie mogli przekazać przedmiot (ale tylko z torby) postaci, z którą rozmawiacie.

ABY PRZEKAZAĆ POSTACI PRZEDMIOT:

Zeskanujcie potrzebną kartę, a następnie usuńcie ją z torby i odłóżcie na stół, do pozostałych przedmiotów.

Możecie **zakończyć rozmowę** z postacią naciskając przycisk [illegible].

Miejsca i podróżowanie

Po każdej stronie planszy znajduje się 6 różnych miejsc, każde oznaczone kodem QR.

Na górze ekranu możecie zobaczyć, **w którym miejscu znajdujecie się w tym momencie**.

Aby się przemieścić, zeskanujcie kod QR docelowego miejsca.

Obowiązuje jedno ograniczenie: możecie się przemieścić tylko do miejsca **bezpośrednio połączonego drogą** z tym, w którym się obecnie znajdujecie (możliwe połączenia są widoczne na mapie).

Przykład: *gracze znajdują się w Zamku, na mapie Królestwa Lata. Stąd mogą się poruszyć tylko do trzech miejsc połączonych drogami: do Lasu, do Wieży Merlina oraz Wulkanu. Gracze nie mogą się poruszyć do Jeziora ani na Bagna, bo te miejsca nie są połączone drogą z Zamkiem.*

ŚWIAT KRONIK PRZYGODY JEST ŻYWY I ZMIENNY!

Jeśli wrócicie do miejsca, które wcześniej już odwiedziliście, może się okazać, że zaszły w nim zmiany. Jeśli coś się zmieniło, scena 3D **włączy się automatycznie**.

*Jeżeli scena 3D **nie włączy się** automatycznie, to oznacza, że scena **nie zmieniła się** od ostatniej wizyty. Nadal możecie ją jednak obejrzeć, naciskając przycisk* [illegible].

Używanie przedmiotów

Czasami, po dotarciu do miejsca pojawi się nowy przycisk (w aplikacji) pozwalający na wykonanie nowej akcji.

Po jego naciśnięciu możecie zeskanować kartę przedmiotu, którego chcecie użyć. Musi to być odpowiedni przedmiot do wykonywanego działania. Jeśli przedmiot zadziała, aplikacja powiadomi was, co się dalej dzieje. Jeśli zeskanujecie nieodpowiedni przedmiot, nic się nie stanie (później będziecie mogli spróbować jeszcze raz z innym przedmiotem).

Na przykład: *Przybywacie do lasu i widzicie w aplikacji przycisk [illegible]. Naciskacie go i skanujecie przedmiot, który umożliwi wam wspinaczkę. Po zeskanowaniu drabiny aplikacja powie wam, co się wydarzyło na skutek udanej akcji wspinania.*

Pamiętajcie, że możecie **użyć** jedynie przedmiotu znajdującego się w **torbie**, nie zaś takiego, który znajduje się bezpośrednio na stole lub na polach niezlokalizowanych.

UWAGA: W wyjątkowych sytuacjach może okazać się, że funkcja skanowania nie działa. Możliwe przyczyny:

- oświetlenie w pomieszczeniu (należy unikać kontrastowych cieni),
- koszulki na kartach (odblaski),
- zakłócenia w działaniu aparatu (np. zabrudzony obiektyw).

Sprawdź, czy kod QR znajduje się wewnątrz prostokąta i staraj się nie ruszać urządzeniem tak, aby aparat mógł ustawić ostrość. Jeśli nie udaje się tego zrobić, przesuń dłonią przed obiektywem, aby zresetować ustawienia ostrości.

Dziennik

Jeśli coś przegapiliście, zapomnieliście o jakimś szczególe lub które karty już zeskanowaliście, zajrzyjcie do dziennika.

W dowolnym momencie kliknijcie ikonę [illegible], by przejrzeć wszystkie dotychczasowe opisy fabularne i wyniki skanowania.

Koniec gry

Przygoda dobiega końca, kiedy osiągniecie cel przedstawiony podczas wstępu. Zostanie wam zadana seria pytań. Aby udzielić odpowiedzi, zeskanujcie odpowiednie karty zgodnie waszą wiedzą i dedukcją. Następnie możecie nacisnąć przycisk [illegible] i zapoznać się z wyjaśnieniem historii albo rozegrać przygodę ponownie.

Twórcy

Projekt gry: David Cicurel
Tekst: Benjamin Bouchard
Ilustracje: Chanon Torncharoensri, Whihoon Lee, Maryna Nesterova
Dyrektor artystyczny: Mateusz Komada
Projekt graficzny i opracowanie interfejsu: Katarzyna Kosobucka
Dyrektor projektu: Filip Miłuński
Programowanie: Marcin Musiał
Producent: Vincent Vergonjeanne
Kierownik projektu: Marta Borowska
Rozwój gry: Filip Miłuński
Kierownik produkcji: Przemek Dołęgowski
Konsultant gier dziecięcych: Rafaèle Dhuitte
Testy: Cornélia Rubie, Tomasz Napierała, Łukasz Zep, Loïc „Cyol" Plateaux
Redakcja instrukcji: Jonathan Bobal
Korekta: Bree Goldman

Polska edycja

Tłumaczenie instrukcji: Marek Baranowski
Tłumaczenie historii: Agata Cieślak
Korekta: Renata Skrucha
Redakcja: Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman

Specjalne podziękowania:
Aurélie Cicurel