

 HELLO MAESTRO!

BYŁO SOBIE ŻYCIE

INSTRUKCJA DO GRY



 Hipokampus



BYŁO SOBIE ŻYCIE

Gra dla 2-4 graczy w wieku 7-107 lat.

Zawartość pudełka

- plansza,
- 4 pionki do wyboru,
- kostka do gry,
- 53 karty Pytania łatwe,
- 53 karty Pytania trudne,
- 55 kart Pytania ilustrowane,
- 55 kart Szansa/Pech,
- 28 żetonów **Leukocyt**,
- 28 żetonów **Lekarstwa**,
- 46 żetony **Globinka**,
- 18 żetonów **Hemo**,
- 4 detektory odpowiedzi,
- 4 karty przelicznik,
- instrukcja gry.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie 5 żetonów Hemo.

Aby je zebrać, gracze rzucają kostką i poruszają się po planszy. Walczą z wirusami i bakteriami, odpowiadają na pytania, biorą udział w pojedynkach, dostają szansę albo mają pecha.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy otrzymuje:

- 1 żeton Globinka 
- kartę przelicznik 
- 1 żeton Leukocyt 
- detektor 
- 1 żeton Lekarstwo 

Pozostałe żetony należy położyć obok planszy, w banku.
Karty należy ułożyć w odpowiednich miejscach na planszy.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera pionek, którym chce grać, i ustawia go w odpowiednim układzie na polu **START**.

UWAGA! Pionki są przypisane kolorem do konkretnych układów.



Gracze poruszają się po planszy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o wskazaną liczbę oczek.

Jeśli trafi na pole z zadaniem, musi je wykonać.

Po wykonaniu zadania gracz przekazuje kostkę następnemu graczowi, aby ten mógł wykonać swój ruch.



BYŁO SOBIE ŻYCIE

Opis pól



Pole **Leukocyt** – gracz otrzymuje z banku **1 żeton Leukocyt**.



Pole **Lekarstwo** – gracz otrzymuje z banku **1 żeton Lekarstwo**.



Pole **Wirus** – gracz oddaje do banku **1 żeton Leukocyt** lub **1 żeton Globinka**.
Jeżeli gracz nie ma czym się wybronić przed **Wirusem**, traci jedną kolejkę.



Pole **Bakteria** – gracz oddaje **1 żeton Lekarstwo** lub **1 żeton Globinka**.
Jeżeli gracz nie ma czym się wybronić przed **Bakterią**, traci jedną kolejkę.



Po przejściu przez **pole Start** swojego układu gracz otrzymuje premię z banku w postaci **1 żetonu Globinka**, **1 żetonu Leukocyt** i **1 żetonu Lekarstwo**.



Pole **Szansa** – gracz bierze ze stosu **kart Szansa/Pech** pierwszą kartę od góry, głośno odczytuje polecenie **Szansa** i je wykonuje. Po wykonaniu polecenia gracz odkłada kartę na spód stosu. Wśród kart Szansa są też dodatkowo dwa rodzaje kart: **Mistrz** i **Wirus**. Tych kart gracze nie pokazują innym i zachowują je dla siebie.
(patrz str. 6–7)



Karta Wirus służy do atakowania przeciwników.



Karta Mistrz chroni przed atakiem kartą Wirus, może również posłużyć do wyzwania dowolnego gracza na pojedynek.



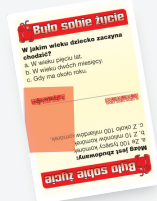
Pole Pech – gracz bierze ze stosu **kart Szansa/Pech** pierwszą kartę od góry, głośno czyta polecenie z części **Pech** i je wykonuje. Po wykonaniu polecenia gracz odkłada kartę na spód stosu. Jeśli wylosuje **kartę Mistrz** lub **Wirus** odkłada je na spód stosu i bierze następną z góry.



Pole Pytanie – gracz wybiera, czy chce odpowiedzieć na pytanie łatwe, trudne czy ilustrowane. W tym celu wybiera kartę z odpowiedniego stosu i głośno czyta pytanie, które jest na górze karty. Żeby sprawdzić, czy odpowiedź na pytanie jest poprawna, należy przyłożyć **detektor odpowiedzi** do zamazanego na czerwono miejsca na karcie tuż pod pytaniem. Za prawidłową odpowiedź gracz otrzymuje:

- pytanie łatwe **1 żeton Globinka**.
- pytanie trudne **2 żetony Globinka**.
- pytanie ilustrowane **1 żeton Globinka**.

Za odpowiedź błędną gracz nie otrzymuje punktu.



Pytanie va banque:

Jeśli graczowi uda się odpowiedzieć prawidłowo na wylosowane pytanie, może również zagrać va banque! W tym celu gracz bierze kolejną kartę z pytaniem. Jeżeli znów odpowie trafnie, dodatkowo otrzymuje:

- za prawidłową odpowiedź na pytanie łatwe **1 żeton Globinka**.
- za prawidłową odpowiedź na pytanie trudne **2 żetony Globinka**.
- za prawidłową odpowiedź na pytanie ilustrowane **1 żeton Globinka**.

W swojej kolejce gracz tylko raz może poprosić o pytanie va banque.

Zdobyte punkty się sumują. **Jeżeli jednak gracz odpowie błędnie na pytanie va banque, traci żetony Globina, które uzyskał dzięki poprawnej odpowiedzi na pierwsze pytanie.**



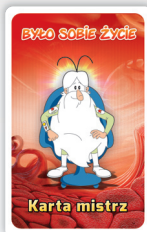
Pola: **boisko, park, szpital i apteka**, to pola dodatkowe.

Gracz trafia na nie z poleceń odczytanych z **kart Szansa** i **kart Pech**.

Powrót do gry następuje z najbliższego pola **Start**.



BYŁO SOBIE ŻYCIE



Pojedynek Mistrzów

Jeżeli masz **kartę Mistrz** możesz wyzwać dowolnego przeciwnika na pojedynek, z wyjątkiem graczy stojących na polach dodatkowych (**boisko, park, szpital i apteka**). Zwycięzca pojedynku zabiera pokonanemu **4 żetony Globinka** lub **1 żeton Hemo**. Jeśli graczowi brakuje odpowiednich żetonów, a ma inne, musi je wymienić zgodnie z przelicznikiem. Jeżeli nadal będzie to niewystarczająca liczba żetonów, gracz oddaje wszystkie żetony, jakie zgromadził. Po przeprowadzonym pojedynku **karta Mistrz** wraca na spód stosu **kart Szansa/Pech**.



UWAGA! Wyzwany gracz może uniknąć pojedynku, jeżeli też ma **kartę Mistrz**. Po okazaniu kart, obie wracają na spód stosu **kart Szansa/Pech**. Gra toczy się dalej.

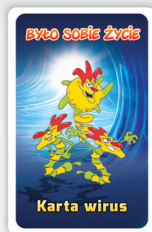
Na czym polega POJEDYNEK MISTRZÓW?

Atak: Wyzrywający na pojedynek wybiera z talii jedno pytanie, według swego uznania trudne lub łatwe, i czyta je przeciwnikowi. Jeżeli przeciwnik udzieli poprawnej odpowiedzi, wówczas ma prawo do kontrataku, w innym przypadku przegrywa.

Kontratak: Wyzwany na pojedynek wybiera z tej samej talii jedno pytanie i czyta je przeciwnikowi. Jeżeli przeciwnik udzieli poprawnej odpowiedzi, pojedynek pozostaje nierozstrzygnięty i o zwycięstwie decydują rzuty kostką.

Rzuty kostką:

Zwycięża ten, kto w dwóch rzutach uzyska łącznie większą liczbę oczek.



Atak wirusów

Jeżeli masz kartę **Wirus**, możesz wskazać gracza, którego chcesz zaatakować. Zaatakowany gracz musi oddać do banku **3 żetony Globinka**.

Jeśli ich nie ma, a ma inne żetony, musi je zamienić na **żetony Globinka** (patrz: **karta przelicznik**). Jeżeli nadal będzie to niewystarczająca liczba żetonów, zaatakowany gracz oddaje wszystkie żetony, jakie zgromadził **z wyjątkiem żetonów Hemo**.  Po ataku **karta Wirus** wraca na spód stosu **kart Szansa/Pech**.

UWAGA! Przed atakiem kartą **Wirusów** chroni **karta Mistrz**. Jeśli zaatakowany gracz ma **kartę Mistrz**, może odeprzeć atak, okazując tę kartę. Po odpartym ataku karty **Mistrz** i **Wirus** wracają na spód stosu **kart Szansa/Pech**.



Działania dodatkowe

Przed każdym rzutem kostką gracz może wykonać działania dodatkowe:

a. wymienić żetony:

- **4 żetony Globinka** może wymienić w banku na **1 żeton Hemo**.
- **2 żetony Leukocyt** może wymienić w banku na **1 żeton Globinka**.
- **2 żetony Lekarstwo** może wymienić w banku na **1 żeton Globinka**.

b. zaatakować przeciwnika **kartą Wirus**.

c. wyzwać przeciwnika na pojedynek za pomocą **karty Mistrz**.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze **5 żetonów Hemo**. Kolejność pozostałych graczy, którzy jeszcze nie doszli do magicznej siódemki, zależy od liczby zdobytych przez nich żetonów.





bylosobie.pl