



instrukcja do gry

Było sobie życie





Było sobie życie

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

Zawartość pudełka

- plansza,
- 8 pionków do wyboru,
- kostka do gry,
- 53 karty Pytania łatwe,
- 53 karty Pytania trudne,
- 45 kart Szansa,
- 45 kart Pech,
- 35 żetonów Leukocyt,
- 35 żetonów Lekarstwa,
- 84 żetony Globinka,
- 30 żetonów Hemo,
- 4 detektory odpowiedzi,
- 4 karty przelicznik,
- instrukcja gry.






Cel gry

Celem gry jest zdobycie 7 żetonów Hemo.

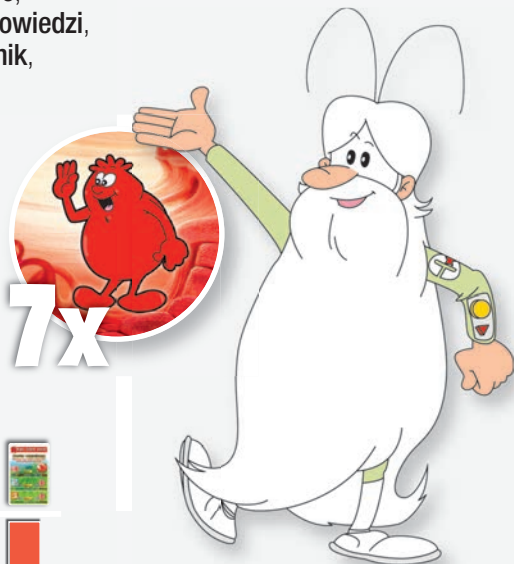
Aby je zebrać, gracze rzucają kostką i poruszają się po planszy. Walczą z wirusami i bakteriami, odpowiadają na pytania, biorą udział w pojedynkach, dostają szansę albo mają pecha.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy otrzymuje:

- 3 żetony Globinka 
- 2 żetony Leukocyt 
- 2 żetony Lekarstwo 
- kartę przelicznik 
- detektor odpowiedzi 

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 **3 żetonów Globinka**, **2 żetonów Leukocyt** i **2 żetonów Lekarstwo**.



Pole **Szansa** – gracz bierze ze stosu Szansa pierwszą kartę od góry, głośno odczytuje polecenie 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 gracz nie pokazuje 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 Pech** pierwszą kartę od góry, głośno czyta polecenie i je wykonuje. Po wykonaniu polecenia gracz odkłada kartę na spód stosu.

 Pole **Pytanie** – gracz wybiera, czy chce odpowiedzieć na pytanie łatwe, czy trudne. 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**.

Za odpowiedź błędną gracz nie otrzymuje punktu.

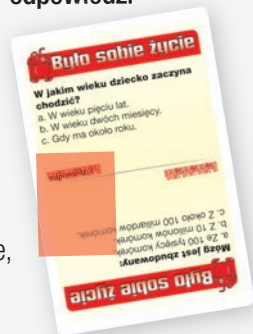
Pytanie va banque:

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**.

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 Globinka**, które uzyskał po pierwszym pytaniu.



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 wyzwąć 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**.

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



Na czym polega **POJEDYNEK MISTRZÓW?**

Atak: Wyzwijający 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**.

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



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 **7 żetonów Hemo**. Kolejność pozostałych graczy, którzy jeszcze nie doszli do magicznej siódemki, zależy od liczby zdobytych przez nich żetonów.

