

LISKI: OJOJANIE INSTRUKCJA

Przeegnaj koszmary i ojojaj liski!



Liski: Ojojanie to kooperacyjna gra planszowa przeznaczona dla od 1 do 5 graczy. Fabularnie jest osadzona w niezwykłym świecie średniowiecznych lisów – uniwersum wykreowanym przez Beatę Smugaj w tworzonym od 2015 roku internetowym komiksie *Lisie Sprawy*, który zdobył serca czytelniczek i czytelników jak kraj długi i szeroki. *Lisie Sprawy* do tego stopnia urzekły wyjątkowym klimatem, wyszukany humor i puchatością, że pojawiające się w komiksie zwroty takie jak „ojojane miejsca bołą mniej” na stałe zagościły w języku wielu fanek i fanów. W myśl lisiej zasady, że ojojanie pomaga na wszelkie zło, postanowiliśmy stworzyć grę, w której będziecie korzystać z mocy ojojania, aby poradzić sobie z przeciwnościami, przed którymi stanęła lisia drużyna. Wcielcie się w lisie puchaterki i lisich puchaterów – teraz los Lisiego Królestwa leży w Waszych łapkach! Krótki komiks na końcu instrukcji wyjaśni Wam, jak doszło do katastrofy, której musicie stawić czoła.

SPIS TREŚCI

PRZYGOTOWANIE DO GRY	3
OPIS GRY	4
ZASADY PODSTAWOWE	4
FAZY GRY	6
FAZA PLANOWANIA	6
FAZA OJOJANIA	6
FAZA PROBLEMÓW	6
FAZA UZUPEŁNIANIA	7
POZOSTAŁE ZASADY	7
PUSTA TALIA	7
KARTY LISÓW	7
ZETONY STRACHU	8
KARTY KOSZMARÓW	8
ZDOLNOŚCI PUCHATERÓW	9
KOMIKS	10
PODZIĘKOWANIA	15



PRZYGOTOWANIE DO GRY



Jeśli nie przepadacie za czytaniem instrukcji, zeskanujcie kod QR albo zajrzyjcie na stronę video.lisiesprawy.pl, gdzie znajdziecie film z zasadami.

1. Rozłóżcie planszę i utwórzcie talie: **ojojan**, **szarych kit**, **problemów**, **lisów**, **kompl** i **koszmarów**.
2. Znaczniki serków i zakryte **żetony strachu** (symbolem strachu do góry) połóżcie obok planszy.
3. Potasujcie osobno talie **ojojan**, **problemów**, **lisów** i **szarych kit**, a następnie połóżcie je na odpowiednich polach z lewej strony planszy.
4. Wybierzcie 1 kartę **koszmaru** i połóżcie na pomarańczowym polu w górnej części planszy. Liczba piorunów na karcie oznacza poziom trudności (od 1 do 3).
5. Wylosujcie 5 zakrytych kart **kompl** i połóżcie na różowych polach na górze planszy. Pozostałe karty **kompl** odłóżcie do pudełka.
6. Wylosujcie 6 zakrytych kart **problemów** i połóżcie po 1 odkrytej w każdej fioletowej kolumnie na planszy.
7. Odkrycie pierwszą z lewej kartę **kompl** i połóżcie na karcie **problemu** w pierwszej kolumnie.
8. Wybierzcie planszeczki i znaczniki swoich puchaterów. W rozgrywce musi wziąć udział co najmniej 4 puchaterów.

W grze 2-osobowej każdy z graczy ma 2 puchaterów. W grze 3-osobowej jeden z graczy ma 2 puchaterów, a pozostali po 1. W grze 1-osobowej gracz kontroluje 5 puchaterów.

9. Dobierzcie 12 zakrytych kart **ojojan** (w grze 5-osobowej dobierzcie 10 kart) i rozdzielcie je równo między wszystkich graczy. Osoba z 2 puchaterami dostaje tyle samo kart, co pozostali.

10. Na koniec wejdźcie na stronę app.lisiesprawy.pl i ściągnijcie lisią aplikację.

Jesteście gotowi do gry!

ELEMENTY



40 kart
ojojan



10 kart
kompl



25 kart
problemów



6 kart
koszmarów



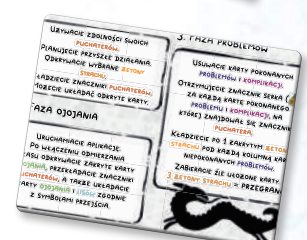
25 kart
lisów



4 karty
szarych kit



5 dwustronnych
planszerek puchaterów



planszeczka
pomocy



10 znaczników
puchaterów
na podstawkach

12 znaczników
serków



20 **żetonów**
strachu



Lisia aplikacja
jest dostępna na
app.lisiesprawy.pl

OPIS GRY

Liski: Ojojanie to kooperacyjna gra planszowa, w której wcielacie się w lisie puchaterki i lisich puchaterów – obrońców Lisiego Królestwa. Podczas rozgrywki walczyacie z **problemami** i **komplikacjami**, które pojawiają się w kolejnych rundach, zagrażając okolicznym **lisom**. W finale natomiast zmierzycie się z **koszmarem** – sprawcą całego zamieszania.

Wygracie, jeśli na koniec szóstej rundy pokonacie **koszmar**.

Przegracie, jeśli nie pokonacie **koszmaru** w szóstej rundzie lub jeśli będziecie musieli umieścić trzeci **żeton strachu** pod dowolną kolumną **problemów**. Nie przejmujcie się przegraną! Co prawda strach opanował Lisie Królestwo, ale możecie spróbować go przegonić w kolejnej rozgrywce.

Rozgrywka trwa 6 rund, które są podzielone na 4 fazy:

- 1) Fazę planowania, podczas której omawiacie plan działania i wydajecie znaczniki serków.
Nie odkrywajcie dobranych kart **ojojanie**.
- 2) Fazę ojojanie, podczas której odkrywacie dobrane karty **ojojanie** i pod presją czasu układacie je tak, aby zaradzić lisim **problemom**.
- 3) Fazę problemów, podczas której sprawdzacie efekty swoich działań i otrzymujecie znaczniki serków.
- 4) Fazę uzupełniania, podczas której przygotowujecie planszę do kolejnej rundy i dobieracie zakryte karty **ojojanie**. Nie podglądajcie dobranych kart!

ZASADY PODSTAWOWE

Aby pokonać pojawiające się **problemy**, **komplikacje** i **koszmar**, musicie zebrać odpowiednie zestawy symboli **ojojanie**.

Na każdej karcie **problemu**, **komplikacji** i **koszmaru** znajduje się liczba, która wskazuje, ile symboli **ojojanie** w sumie musicie zebrać. Na niektórych kartach znajdują się także konkretne symbole, które muszą znajdować się w zestawie.



Do pokonania tego **problemu** potrzebujecie 3 symboli, w tym 1 i 1.



Do pokonania tej **komplikacji** potrzebujecie 6 symboli, w tym 2 i 2.



Do pokonania tego **koszmaru** potrzebujecie 15 dowolnych symboli.

Symbole **ojojanie** zdobywacie na 3 sposoby:

- 1) Dzięki działaniu puchaterów – wystarczy, że postawicie znacznik puchatera na kolumnie **problemów**, aby zdobyć symbol z jego planszeczki.
- 2) Dzięki kartom **ojojanie**, które dobieracie w każdej rundzie.
- 3) Dzięki kartom **lisów**, które możecie adoptować w trakcie rozgrywki.



Znacznik lisiego króla zapewnia 1.



Ta karta **ojojanie** zapewnia 1.



Ta karta **lisa** zapewnia 1 i 1.

symbole przejścia



Uwaga na symbole przejścia! Co najmniej 1 symbol ojojania na dokładanej karcie musi odpowiadać 1 z symboli przejścia na karcie, na którą ją kładziecie.

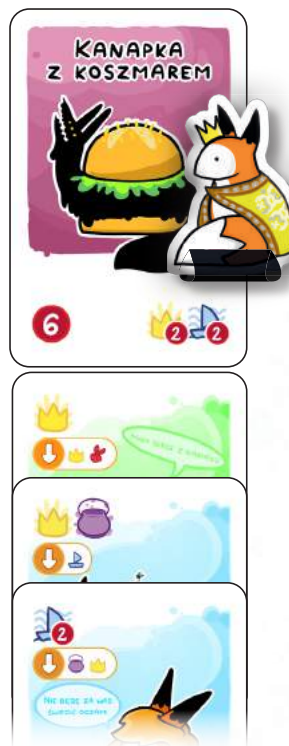


Uwaga na skupiska problemów! Są to karty niepokonanych problemów, komplikacji i koszmaru zgromadzone w 1 kolumnie. W przypadku skupisk problemów musicie pokonać wszystkie znajdujące się w danej kolumnie karty jednocześnie – nie możecie pokonywać ich pojedynczo.

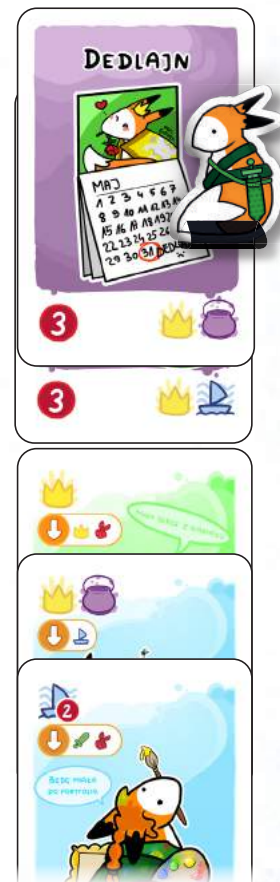
Aby pokonać karty **problemów**, **komplikacji** i **koszmaru**, musicie zebrać zestaw wymaganych symboli **ojojania**, dokładając karty i znaczniki według wcześniej opisanych zasad.



Aby pokonać **problem** „Pogryzionego ołówka”, potrzebujecie 3 symboli, w tym 1 i 1. Jako dowolnego symbolu używacie .



Aby pokonać **komplikację** „Kanapka z koszmarem”, potrzebujecie 6 symboli, w tym 2 i 2. Jako 2 dowolnych symboli używacie (dzięki znacznikowi puchatera) i .



Aby pokonać skupisko **problemów**, potrzebujecie w sumie 6 symboli, w tym 2, 1 i 1. Jako 2 dowolnych symboli używacie (dzięki znacznikowi puchatera) i .

FAZY GRY

FAZA PLANOWANIA

W tej fazie wspólnie planujecie swoją strategię.

- Umieszczacie znaczniki puchaterów na kolumnach **problemów**.
- Używacie zdolności puchaterów (zob. str. 9).
- Dokładacie na planszę **odkryte** karty, których nie użyliście w fazie ojoiania, które wróciły do Was podczas fazy problemów albo które zdobyliście dzięki zdolnościom swoich puchaterów.
- W dowolny sposób przekładacie karty **ojoiania**, **lisów** i **szarych kit**, które położyliście na planszy w poprzednich rundach.
- Odkrywacie wybrane **żetony strachu** (zob. str. 8).

Wszystkie powyższe kroki możecie wykonywać w dowolnej kolejności. Faza planowania trwa tak długo, aż zdecydujecie o rozpoczęciu fazy ojoiania.

FAZA OJOJANIA

W tej fazie uruchamiacie aplikację i włączacie odmierzenie czasu.

- Gdy zegar ruszy, odkrywacie zakryte karty **ojoiania**, które dobraliście w fazie uzupełniania.
- Dokładacie właśnie odkryte karty **ojoiania**, a także wcześniej zdobyte karty **lisów** i **szarych kit**.
- Możecie przesuwać wszystkie wyłożone karty **ojoiania**, **lisów** i **szarych kit**, a także znaczniki puchaterów.

Uwaga! Nie musicie dokładać wszystkich kart, które właśnie odkryliście. Możecie zatrzymać wybrane karty na następne rundy.

Faza ojoiania kończy się wtedy, gdy upłynie czas liczony przez aplikację. Możecie też skończyć ją wcześniej, jeśli uznacie, że ułożyliście karty i znaczniki najlepiej, jak się dało.

FAZA PROBLEMÓW

W tej fazie sprawdzacie, czy poprawnie ułożyliście karty w poprzednich fazach.

Zacznijcie od sprawdzenia symboli **ojoiania** na kartach znajdujących się pod kolumnami, które uważacie za pokonane. Pamiętajcie, że w tej fazie nie możecie przekładać kart.

Jeśli **udało się** Wam pokonać **problemy**, skupiska **problemów**, **komplikacje** lub **koszmar**:

- Jeśli w kolumnie znajdują się znaczniki puchaterów, weźcie po 1 znaczniku serka za każdą kartę pokonanego **problemu** i każdą kartę pokonanej **komplikacji** z tej kolumny. Znaczniki serków rozdzielacie między puchaterami, który walczyli w tej kolumnie. **Uwaga!** Jeśli w danej kolumnie nie umieściliście żadnego znacznika puchatera, nie zdobywacie serków za pokonane w niej **problemy** i **komplikacje**.
- Odłóżcie karty pokonanych **problemów** i **komplikacji** na odpowiednie stosy kart odrzuconych z napisem „Zzz” z prawej strony planszy.
- Odłóżcie karty **ojoiania** i **lisów** znajdujące się pod pokonaną kolumną na odpowiednie stosy kart odrzuconych z napisem „Zzz” z prawej strony planszy.
- Wtásujcie karty **szarych kit** do talii **szarych kit**.
- Odrzućcie odkryte **żetony strachu** spod kolumny.

Jeśli **nie udało się** Wam pokonać **problemów**, skupisk **problemów**, **komplikacji** lub **koszmar**:

- Połóżcie po 1 zakrytym **żetonie strachu** pod każdą kolumną kart, których nie pokonaliście. Pamiętajcie, że 3 **żetony strachu** pod tą samą kolumną oznaczają przegraną.

Na koniec tej fazy zabieracie z powrotem karty, których symbole **ojoiania** nie pasują do symboli przejścia. Karty ułożone poprawnie w kolumnach, których nie udało się Wam pokonać, pozostają na planszy do następnej rundy.

Porada. Rozmawiajcie ze sobą! Kluczem do sukcesu jest sprawna komunikacja. Mówcie, co planujecie, proście o pomoc, wskazujcie zagrożone miejsca. Dzielite się zadaniami: niech część z Was pilnuje lewej strony planszy, a pozostali – prawej. Słowem, współpracujcie.



Porada. Oczywiście możecie dokładać karty ojoiania i lisów z niepasującymi symbolami. Lepiej róbcie to jednak zgodnie z symbolami przejścia – w ten sposób unikniecie rozczarowania w następnej fazie!

Porada. Gdy ktoś z Was dołoży swoją ostatnią kartę, powinien się skupić na sprawdzaniu, czy karty są poprawnie ułożone albo czy gdzieś nie brakuje symboli. Zwłaszcza w rozgrywce dla 3 albo więcej osób nie skupiajcie wszyscy uwagi na tym samym miejscu!

Porada. Na każdą kartę ojoiania można dołożyć kolejną kartę ojoiania z takim samym symbolem. Zwróćcie uwagę na to, że karty lisów i szarych kit są już bardziej skomplikowane.

Uwaga! Jeśli w kolumnie niepokonanych problemów znajdują się same komplikacje, także dokładacie pod nią żeton strachu.



FAZA UZUPEŁNIANIA

W tej fazie przygotowujecie planszę do kolejnej rundy.

- Zaczynając od pierwszej kolumny z lewej, dokładacie po 1 nowej karcie **problemu** z talii w każdej kolumnie.
- Przekładacie pierwszą w rzędzie kartę **komplikacji** na karty znajdujące się w kolumnie pod nią. (W ostatniej rundzie zamiast karty **komplikacji** przełożycie kartę **koszmaru**).
- Jeśli w kolumnie znajdują się już 3 karty, połóżcie kartę o 1 kolumnę dalej (jeśli nie ma miejsca w szóstej kolumnie, kartę należy położyć w pierwszej).
- Na puste pola po kartach **komplikacji** wykładacie odkryte karty **lisów** z talii.
- Dobieracie 12 zakrytych kart **ojojan** (10 kart w grze 5-osobowej) i rozdzielacie je między wszystkich graczy.



POZOSTAŁE ZASADY

WYCZERPANA TALIA

Jeśli dowolna talia kart się wyczerpie, potasujecie odrzucone karty i stworzycie nową.



KARTY LISÓW

To silniejsze karty **ojojan** – możecie je zdobyć (adoptować), używając zdolności swoich puchaterów, za które płacicie znacznikami serków. Kartę adoptowanego **lisa** bierze te z Was, które za nią zapłaciło, a następnie kładzie ją odkrytą obok swojej planszeczki puchatera. Gdy skorzystacie z karty **lisa**, odłóżcie ją na niebieskie pole kart odrzuconych z napisem „Zzz” z prawej strony planszy.

W grze występują 3 rodzaje kart **lisów**.



- 1) Karty zapewniające 2 takie same symbole **ojojan**.



- 2) Karty zapewniające 2 różne symbole **ojojan**.



- 3) Karty zapewniające dowolny symbol **ojojan**. Symbol przejścia na tych kartach oznacza, że możecie na nie położyć kartę z dowolnym symbolem **ojojan**.

ZETONY STRACHU

W fazie planowania możecie odkryć dowolną liczbę zakrytych **żetonów strachu**, które utrudnią Wam pokonanie kart w danej kolumnie. Jeśli pokonacie wszystkie karty w kolumnie, pod którą znajdują się odkryte **żetony strachu**, odrzućcie także te żetony. Pamiętajcie, że dzięki zdolnościom niektórych puchaterów możecie zapłacić znacznik serka, aby usunąć **żeton strachu** spod kolumny.

Dodajcie symbole **ojoiania** na odkrytych **żetonach strachu** do symboli na kartach znajdujących się w danej kolumnie.

Żetony z **2** zwiększają liczbę wymaganych symboli o 2, natomiast żetony z konkretnymi symbolami (np. ) zazwyczaj zastępują dowolny symbol.

Uwaga! Jeśli po odkryciu **żetonu strachu** suma konkretnych symboli przekroczy wartość wynikającą z sumy , to aby pokonać dany **problem** albo skupisko **problemów**, należy odnieść się do wyższej wartości.



Aby pokonać ten **problem**, potrzebujecie w sumie **4** symboli, w tym 1  i 2 .

Aby pokonać ten **problem**, potrzebujecie w sumie **4** symboli, w tym 3  i 1 .

KARTY KOSZMARÓW

W grze występują 2 karty **koszmarów**, których działanie jest bardziej skomplikowane.

Karta „Zniszczona” powoduje, że co rundę wraz z kartą **komplikacji** lub kartą **koszmaru** dokładacie do kolumny dodatkową kartę **problemu**.

Karta „Spuchlina” działa w ten sam sposób co karta „Zniszczona”, ale oprócz tego dokładacie zakryty **żeton strachu** pod kolumnę, na którą położyliście dodatkową kartę **problemu**.

Uwaga! Obie karty działają od pierwszej rundy.



ZDOLNOŚCI PUCHATERÓW

Zdolności Waszych puchaterów możecie aktywować w fazie planowania, płacąc swoimi znacznikami serków. Każde z Was może użyć wybranej zdolności tyle razy, ile chce, pod warunkiem że może ją opłacić. Zużyte znaczniki serków odłóżcie do puli obok planszy. Pamiętajcie, że znacznikami serków **nie możecie** się wymieniać – są przypisane do puchatera, który je zdobył.



Dzięki zdolnościom puchaterów możecie:

- **USUNĄĆ ZETON STRACHU.**

Usuń dowolny 1 **żeton strachu** spod dowolnej kolumny i odłóż zakryty do puli **żetonów strachu** obok planszy.



- **DOBRAĆ 3 LISY, ADOPTOWAĆ 1 Z NICH, A POZOSTAŁE WTASOWAĆ Z POWROTEM DO TALII.**

Dobierz 3 zakryte karty z talii **lisów** i wybierz 1 z nich. Wybraną kartę połóż odkrytą obok swojej planszeczki puchatera, a pozostałe 2 karty wtasuj z powrotem do talii **lisów**.

- **DOBRAĆ 3 OJOJANIA (BEZ ODKRYWANIA).**

Dobierz 3 zakryte karty **ojojania** z talii i połóż zakryte razem ze swoimi pozostałymi zakrytymi kartami **ojojania**. Pamiętaj, że dobrane karty możesz odsłonić dopiero na początku kolejnej fazy ojojania!

- **USUNĄĆ PROBLEM ZE SKUPISKA PROBLEMÓW.**

Weź 1 kartę **problemu** z dowolnej kolumny, w której znajduje się więcej niż 1 karta **problemu**, i odłóż na fioletowe pole kart odrzuconych z napisem „Zzz” z prawej strony planszy. Nie możesz użyć tej zdolności, aby usunąć karty **komplikacji** czy **koszmaru**!

- **ADOPTOWAĆ LISA Z PLANSZY.**

Dobierz 1 z odkrytych kart **lisów** znajdujących się na górze planszy. Wybraną kartę połóż odkrytą obok swojej planszeczki puchatera.

- **ADOPTOWAĆ SZARĄ KITĘ.**

Dobierz 1 kartę **szarej kity** z talii. Każda karta **szarej kity** zmniejsza o 3 liczbę wymaganych symboli **ojojania**, które musicie zebrać pod daną kolumną **problemów**. **Szare kity** nie zapewniają żadnych konkretnych symboli, dlatego powinniście dokładać je pod kolumny jako pierwsze. Na karty **szarych kit** możecie dokładać karty z dowolnym symbolem.

Karty **szarych kit**, których użyliście do pokonania kart **problemów**, **komplikacji** i **koszmaru**, wtasujcie z powrotem to talii **szarych kit**.



Dzięki karcie „Szaricka” musicie dołożyć tylko 4 symbole, w tym 1 , 1  i 1 .

KOMIKS

PRZYGODA ROZPOCZĘŁA SIĘ TAK, JAK
ROZPOCZYNAJĄ SIĘ WSZYSTKIE
DOBRE HISTORIE – OD CIEKAWEJ
LEKTURY I KUBKA KAWY...



NIE OBĘDZIE SIĘ BEZ OJOJANIA!







**DRUŻYNA NIEUSTRASZONYCH LISÓW
RUSZYŁA KU PRZYGODZIE, ABY PRZEGONIĆ
KOSZMARY, OJOJAĆ LISY I OGARNAĆ
CAŁY TEN AMBARAS.**



LISKI: OJOJANIE

PROJEKT GRY I PODZIĘKOWANIA

Autorka komiksu <i>Lisie Sprawy</i> i ilustracji:	Beata Smugaj
Autor mechaniki gry:	Jacek Gołębiowski
Rozwój produktu:	Rafał Cywicky
Skład i przygotowanie do druku:	Beata Smugaj (wyd. II), Krzysztof Bernacki (wyd. I)
Wsparcie graficzne:	Marianna Maśnik
Koordynator testów:	Piotr Chmielewski (wyd. II), Krzysztof Rudek (wyd. I)
Główni testerzy:	Ernest Kiedrowicz, Wojciech Gruchała, Mateusz Budzik, Krystian Mazurczak, Daniel Kuźma, Darek Kopyra
Konsultacje graficzne:	Bartosz Repetowski, Marta Flater, Karina Graj
Instrukcja:	Piotr Chmielewski
Redakcja:	zespół Rebel

Pierwsze wydanie gry zostało ufundowane na platformie crowdfundingowej Wspieram.to dzięki wsparciu, zaangażowanym i pełnym lisiego entuzjazmu fankom i fanom komiksu *Lisie Sprawy*. Łącznie zebraliśmy 276 052 złotych, a nasza zbiórka stała się jedną z największych w kategorii gier planszowych w Polsce.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

Serdecznie dziękujemy tym, którzy wspierali grę od momentu jej powstania: Michałowi Oraczowi, Piotrowi Chmielewskiemu i Grzegorzowi Laskowskiemu.

Dziękujemy także tym, którzy poświęcili swój czas, gdy gra była jeszcze w etapie rozwoju: Katarzynie Czajce-Kominiarczuk, Konradowi Jureckiemu i Klaudii Koniecko.

TESTERZY

Beata i Rafał Cywicy, Piotr Purgal, Angelika i Mariusz Sękwie, Monika i Łukasz Januszkowie, Marianna Maśnik, Magdalena Stępień, Hanna Hellmann, Paweł Kurnatowski, Paweł Wilk, Sylwia Skurnóg, Łukasz Machejek, Kamil Jarzyna, Przemek Wójcik, Gabriela Kościelniak, Wojtek Wilk, Justyna Ryba, Kamil Gawlik, Natalia Gruszka, Marek Fus, Dominika Nowak, Wojciech Gorecki, uczestnicy obozów Tol Calen, Wojciech Dębiak, Katarzyna Sułek, Konrad Kalisz, Gabriela Tyńska, Sylwia Dzik, Roksana Krępuszewska, Marcin Sołtys, Łukasz Ciupa, Agata Drozd, Mateusz Rabiega, Monika Wójtowicz, Dominika Śliwińska, Grzegorz Biczak, Wiktor Gogolewski, Paulina Gałązka, Rafał Matraszek, Dawid Wierzowiecki, Krystian Łata, Łukasz Gorzkowski, Katarzyna Popielarczyk, Arleta Lemieszek, Paweł Pawlik, Paulina Pawlik, Maciej Pilny, Marek Małagocki, Marta Biłska, Magdalena Nawrocka, Jakub Suchcicki, Martyna Marszałek, Szymon Pagórski i pozostali.

PRODUCENT: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

LISIE SPRAWY

rebel

 **GINDI.PL**

OJOJANE MIEJSCA BOLĄ MNIEJ!

