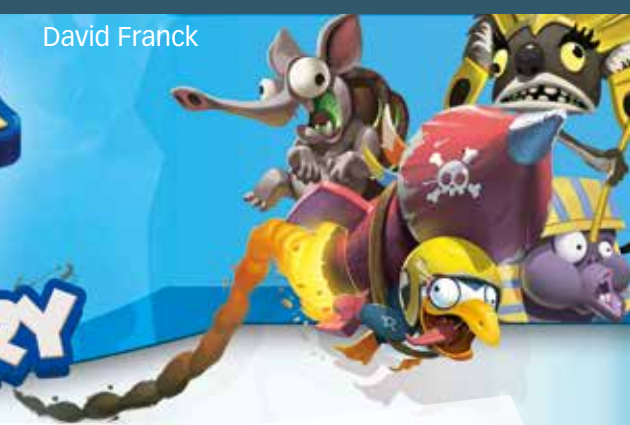




SZALONA MIŚJA

ZASADY GRY



W przedziwnej i fascynującej krainie Arkadii stary król Fedor nie ma następcy. Aby temu zaradzić, zorganizowano wielki turniej, w którym główną nagrodą jest tron królestwa. Rywalizacja polega na podróży przez siedem niezwykłych światów zamieszkałych przez Bziki, szalone stworzenia, które ponad wszystko ukochały sztukę walki... Aby zdobyć koronę, nie wystarczy je pokonać, trzeba jeszcze przechrzyć pazernych konkurentów!

Zawartość pudełka

1 21 dwustronnych plansz przedstawiających 42 poziomy gry:

- ★ Świat Dżungli (Świat 1) ➡ 6 poziomów.
- ★ Świat Lodu (Świat 2) ➡ 6 poziomów.
- ★ Świat Pustyni (Świat 3) ➡ 6 poziomów.
- ★ Świat Świątyni (Świat 4) ➡ 6 poziomów.

- ★ Świat Magmy (Świat 5) ➡ 6 poziomów.
- ★ Świat Mechaniki (Świat 6) ➡ 6 poziomów.
- ★ Świat Legendy (Świat 7) ➡ 4 poziomy.
- ★ 2 poziomy specjalne.

2 5 ekranów (z przezroczystego materiału).

3 5 podkładek pod ekrany (z białym awerssem i kolorowym rewerssem).

4 5 zmywalnych pisaków z gumkami.

5 1 pudełko do gry (wraz z plastikową wkładką).

6 1 tor punktacji biegnący dookoła plastikowej wkładki wewnątrz pudełka.

7 1 podkładka pod plansze poziomy (umieszcza się ją na pudełku).

8 1 klepsydra (30-sekundowa).

9 5 znaczników punktacji do oznaczania zdobytych punktów na torze punktacji.

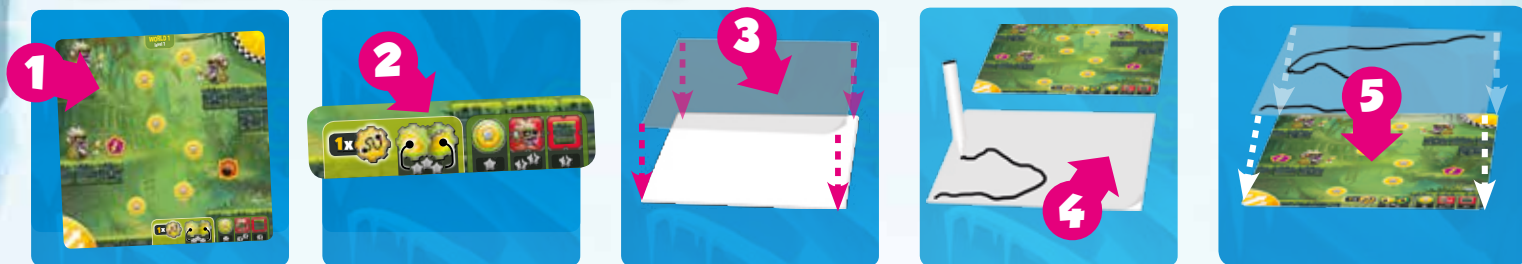
10 5 żetonów postaci do identyfikacji graczy.

11 28 żetonów Nagród (Psikusy i Supermoce): 5 x Miotła, 8 x Banan, 5 x Komar, 5 x Tarcza, 5 x Superszybkość.

12 24 żetony Kar: 4 x Cyklop, 5 x Skurcz, 5 x Zamiana, 5 x Szczypce i 5 x Wir.



Cel gry



Nieustraszeni bohaterowie stają ze sobą w szranki, starając się zdobyć jak największą liczbę punktów Doświadczenia w czasie wspólnej podróży przez jeden z siedmiu światów Arkadii. Każdy świat (za wyjątkiem siódmego) jest podzielony na 6 poziomów, z których ostatniego broni straszliwy Boss. Każdy poziom **1**, to inna Misja, którą gracze starają się wykonać w określonym czasie. Misje polegają na stworzeniu rysunków opisanych wymaganiami w obszarze Wyzwania **2**, na przezroczystych ekranach **3** **4**.

Gdy ustalony czas dobiegnie końca, każdy gracz umieszcza swój ekran na planszy aktualnie rozgrywanego poziomu **5**, sprawdza, czy jego rysunek jest zgodny z zasadami, notuje zdobyte punkty Doświadczenia i otrzymuje ewentualne żetony Nagród i Kar. Wystrzegajcie się jednak pułapek!

Gracz, który po rozegraniu wszystkich poziomów wybranego świata posiada największą liczbę punktów Doświadczenia, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje żeton postaci **1** i odpowiadający mu znacznik punktacji **2**, jeden pisak **3** i jeden ekran **4**, który umieszcza na podkładce **5** (odwróconej białą stroną do góry). Podkładkę pod plansze poziomów **6** należy położyć na pudełku do gry **7**. Utwórzcie stos ze znaczników punktacji, poczynawszy od znacznika najmłodszego gracza a kończąc na znaczniku najstarszego. Połóżcie pudełko pośrodku obszaru gry, w takiej samej odległości od wszystkich graczy. Obok postawcie klepsydrę **8**, w taki sposób, aby każdy gracz ją widział. Utwórzcie losowy stos zakrytych żetonów Nagród **9** i również połóżcie w obszarze gry. To samo uczynicie z żetonami Kar **10**.

Pierwszy ze stosów nazywa się stosem Nagród, a drugi stosem Kar.

Wybierzcie jeden z siedmiu światów **11** (ponumerowanych od 1 do 7) i połóżcie pierwszy poziom tego świata (poziom 1) na podkładce w pudełku.



Światy zostały ponumerowane w kolejności narastającego poziomu trudności. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy podróż przez świat 1. W trakcie następnych rozgrywek odkrywajcie kolejne światy w narastającym porządku numerycznym.



Fazy gry

Przed rozpoczęciem gry wybierzcie tryb rozgrywki: standardowy albo «Wspólna kara» (trudniejszy). Poniższe zasady opisują tryb standardowy (szczegóły trybu «Wspólna kara» znajdziecie na str. 8).

Gracze oglądają planszę aktualnego poziomu i zaznajamiają się z Misją.

Faza 1: Rozegranie poziomu

Rozegranie każdego poziomu przebiega w trzech etapach:

1 Zagraniem Psikusów (Miotła, Banan, Komar)



Każdy gracz może zagrać niektóre lub wszystkie żetony Psikusów, przydzielając je jednemu lub kilku przeciwnikom. Gracz o najwyższej sumie punktów przydziela swoje żetony jako pierwszy, a za nim pozostali gracze, w kolejności malejącej liczby punktów.

2 Misja



Od tego etapu automatycznie **aktywowane są wszystkie efekty posiadanych żetonów Kar.**



Odwróćcie klepsydrę. W tym momencie wszyscy gracze mogą rozpocząć rysowanie. Gracze mają 30 sekund, aby narysować na swoich ekranach elementy określone wymaganiami Misji. Gdy przesypie się piasek w klepsydrze, gracze natychmiast odkładają pisaki. Następnie przydzielane są punkty.

Uwaga: dopóki piasek przesypuje się w klepsydrze, gracze mogą zmywać fragmenty swojego rysunku, mogą nawet zmasać cały rysunek i zacząć od początku.

3 Punktowanie

Gracz o największej sumie punktów umieszcza swój ekran na planszy aktualnego poziomu i sprawdza, czy jego rysunek/rysunki są zgodne z zasadami. Rysunki zgodne z zasadami są nagradzane punktami Doświadczenia.

Następnie pozostali gracze postępują tak samo, w kolejności malejącej liczby punktów.

Uwaga: podczas punktowania pierwszego poziomu, jako pierwszy punktuje gracz, którego znacznik punktacji znajduje się na wierzchu stosu, a po nim pozostali gracze w kolejności leżących na stosie znaczników.



Faza 2: Następny poziom

Jeśli podczas rozgrywania poziomu zagrane zostały jakiegokolwiek żetony Nagród lub Kar, należy je teraz odłożyć zakryte na spód odpowiadających im stosów. Następnie należy zdjąć planszę aktualnego poziomu i w jej miejsce położyć planszę następnego poziomu. Nową planszę należy obrócić o 90 stopni w prawo względem poprzedniej.



Uwaga: każdy gracz tworzy rysunki ze swojej perspektywy; nie ma więc potrzeby obracania ekranu ani podczas rysowania, ani podczas punktowania.



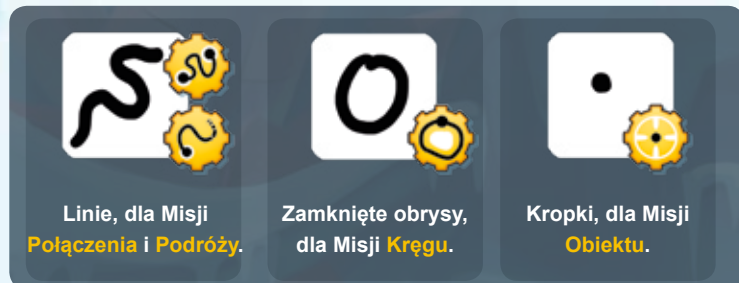
Faza 3: Koniec gry

Gra przebiega w opisany sposób na wszystkich poziomach wybranego świata. Po rozegranie ostatniego poziomu, będącego konfrontacją z Bossem, gracz posiadający w sumie najwięcej punktów Doświadczenia zostaje zwycięzcą gry.

RYUNKI

Rodzaje rysunków

W trakcie wypełniania Misji gracze będą musieli tworzyć trzy rodzaje rysunków:



Rysunki zgodne z zasadami

Rysunki muszą spełniać trzy warunki, aby uznać je za zgodne z zasadami:

- Elementy rysunków nie mogą **nachodzić na siebie ani się rozgałęziać**. Rysunek lub rysunki, w których to występuje, są niezgodne z zasadami. Tylko rysunki zgodne z zasadami przynoszą punkty Doświadczenia.

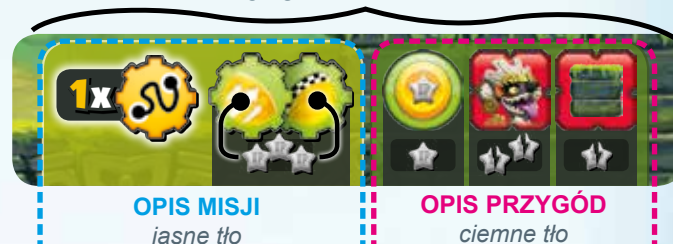


- Jeśli na ekranie gracza widnieje rodzaj rysunku niewyszczególniony w opisie Misji, to **wszystkie** rysunki gracza na ekranie są uznawane za niezgodne z zasadami i gracz nie otrzymuje żadnych punktów Doświadczenia za aktualny poziom.
- Gracz nie może przekroczyć **maksymalnej liczby rysunków** określonej w opisie Misji. W przeciwnym razie **wszystkie** rysunki gracza na ekranie uznaje się za niezgodne z zasadami i gracz nie otrzymuje żadnych punktów Doświadczenia za aktualny poziom.

Obszar Wyzwania

U dołu każdej planszy poziomu znajduje się obszar Wyzwania prezentujący zasady dla danego poziomu: opis Misji oraz opis Przygód.

OBZAR WYZWANIA

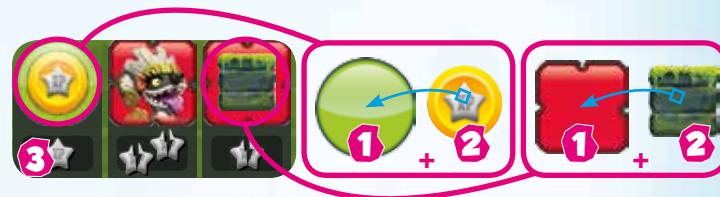




Opis MISJI:



- Ta liczba pokazuje, ile razy gracz może wykonać tę Misję.
- Ten symbol określa rodzaj Misji wymagany na tym poziomie.
Uwaga: niektóre poziomy wymagają od graczy wykonania więcej niż jednego rodzaju Misji.
- Obszar Doświadczenia określa liczbę punktów Doświadczenia, jakie zostają przyznane za każdym razem, gdy gracz wypełni Misję.
- Pole Misji i powiązany z nim Przedmiot Misji wskazują, które Przedmioty są niezbędne do wypełnienia Misji. **5**

Opis PRZYGÓD:



- Pole Przygody i powiązany z nim **2** Przedmiot Przygody wskazują, które Przedmioty należy objąć rysunkiem , a których Przedmiotów (lub Pułapek) należy unikać .
- Obszar Doświadczenia określa liczbę punktów Doświadczenia, jaką gracz zyskuje lub traci za każdym razem, gdy rysunek (zgodny z zasadami) przechodzi przez wskazany Przedmiot.

Uwaga: opis Misji i opis Przygód są od siebie niezależne. To oznacza, że gracz może zdobyć lub utracić punkty za Przygody, nawet jeśli nie wypełni Misji.

Cztery rodzaje Misji



Połączenie: gracze muszą narysować na swoich ekranach linię łączącą **dwa Przedmioty** przedstawione w polach Misji (🌱 lub 🌿).

Misja tego rodzaju zakończy się sukcesem, jeśli linia zaczyna się wewnątrz Przedmiotu Misji przedstawionego w pierwszym polu i kończy wewnątrz Przedmiotu przedstawionego w drugim polu.

Przykład:



Na poziomie 2.6 celem jednej z Misji jest połączenie wszystkich trzech stalaktytów (🌱) ze statkiem pingwinów.



Podróż: gracze muszą narysować na swoich ekranach linię. Misja tego rodzaju zakończy się sukcesem tylko wtedy, jeśli linia zaczyna się wewnątrz Przedmiotu Misji. Jej koniec może się natomiast znajdować gdziekolwiek na planszy poziomu, bez wpływu na wynik punktowy Misji.

Przykład:



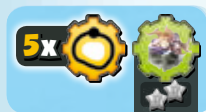
Na poziomie 4.1 celem Misji jest podróż przez planszę aktualnego poziomu zaczynającą się od wskazanej strefy.



Krąg: gracze muszą narysować na swoich ekranach zamknięty obrys dookoła Przedmiotu Misji.

Misja tego rodzaju zakończy się sukcesem, jeśli zamknięty obrys (bez względu na swój kształt) będzie zawierał Przedmiot Misji. Linia obrysu nie może nachodzić na wizerunek Przedmiotu.

Przykład:



Na poziomie 2.2 celem Misji jest narysowanie kręgu wokół każdej z 5 skrzynek z rybami (🐟).



Obiekt: gracze muszą narysować na swoich ekranach kropkę. Aby Misja Obiektu zakończyła się sukcesem, każda kropka musi pokrywać się z wymaganym Przedmiotem Misji.

Przykład:



Na poziomie 3.1 celem Misji jest narysowanie kropek na wizerunkach kapłana i trzech wojowników.



Symbol «30 sekund»: na planszach niektórych poziomów widnieje symbol «30 sekund». Rozgrywając te poziomy, gracze mogą przyglądać się planszy przez 30 sekund (odmierzanych przez klepsydrę). Po upływie tego czasu, należy odwrócić planszę awersem do dołu i ponownie odwrócić klepsydrę. Gracze muszą wypełnić Misję z pamięci. Na czas punktowania planszę należy ponownie odwrócić na stronę z ilustracją poziomu.

Zdobywanie i utrata punktów Doświadczenia

🔸 Punkty zdobywane za wypełnienie Misji

Każda Misja zakończona sukcesem pozwala graczowi zdobyć punkty Doświadczenia widoczne w obszarze Doświadczenia.

Pole Misji jest jasnozielone 🌱, jeśli wymagany Przedmiot występuje na planszy poziomu tylko raz. Pole Misji jest ciemnozielone 🌿, jeśli wymagany Przedmiot występuje na niej więcej niż jeden raz.

Gdy gracz jest w stanie wypełnić Misję więcej niż jeden raz (na przykład: 🌱🌱), do każdego «podejścia» musi wykorzystać inny Przedmiot (przedstawiony w ciemnozielonym polu 🌿).

Przykład:



Linie **1** i **2** przynoszą w sumie **2 punkty**, a nie 4, ponieważ obie łączą się z tym samym stalaktytem.


Linia **3** przynosi **2 punkty**.

Dwa z trzech możliwych połączeń zostały wykonane poprawnie, więc gracz zdobył **4 punkty**.

🔸 Punkty zdobywane i tracone za napotkane Przygody

Jeśli rysunek gracza przechodzi przez Przedmiot przedstawiony w zielonym polu Przygody, gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów Doświadczenia. Gracz może zdobyć punkty jednokrotnie za każdy Przedmiot, nawet jeśli jego rysunek lub rysunki (zgodne z zasadami) przechodzą przez ten Przedmiot więcej razy 🌱.



Uwagi do Przedmiotów

Jeśli rysunek gracza przechodzi przez Pułapkę  przedstawioną w czerwonym polu Przygody, gracz traci wskazaną liczbę punktów Doświadczenia. Gracz traci punkty za każdy oddzielny rysunek (zgodny z zasadami) przechodzący przez Pułapkę.



Jeśli rysunek (zgodny z zasadami) przechodzi przez Przedmiot Przygody powiązany z symbolem Czaszki, gracz NIE otrzymuje ŻADNYCH punktów Doświadczenia za cały aktualny poziom.

Punktowanie poziomu

Punkty, jakie gracz zdobywa za aktualny poziom, są sumą punktów Doświadczenia zdobytych  lub utraconych  za wypełnienie Misji i napotkane Przygody.

Po obliczeniu należnych punktów Doświadczenia gracz przesuwa swój znacznik punktacji o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji (patrz: str. 3 - Punktowanie). Jeśli jego znacznik skończy ruch na polu zajęтым przez znacznik innego gracza, gracz przesuwa swój znacznik na następne wolne pole.

Jeśli gracz uzyskał za poziom ujemną liczbę punktów Doświadczenia, nie cofa swojego znacznika na torze punktacji. W takim przypadku jego znacznik pozostaje na miejscu.

Uwaga: punktowane są tylko rysunki zgodne z zasadami (patrz: str. 4 – Rysunki zgodne z zasadami).

Przykład:



1		Punkty zdobyte z Misji
+ 2		Punkty zdobyte za Przygodę
+ 3		Punkty utracone za Przygodę
=	SUMA	

Gracz przesuwa swój znacznik punktacji o 4 pola do przodu na torze punktacji.



Przedmioty neutralne



Przedmioty neutralne

Przedmioty neutralne nie mają wpływu na punktowanie poziomu, nawet jeśli rysunek gracza przez nie przechodzi:

- 1** Ramka z informacjami o poziomie.
- 2** Elementy krajobrazu nieuwzględnione w opisie Misji ani w opisie Przygód.
- 3** Obszar Wyzwania.

Kontury Przedmiotów

Czasem w obszarze Wyzwania widoczny jest tylko fragment Przedmiotu Misji lub Przygody. Niemniej jednak na potrzeby Misji lub Przygody uwzględnia się cały wizerunek Przedmiotu.



KONTURY PRZEDMIOTU



Uwaga: cień Przedmiotu nie jest jego integralną częścią i nie jest brany pod uwagę podczas podliczania punktów.

Rodziny Przedmiotów

Niektóre Przedmioty widniejące w polu Przygody posiadają graficzne detale, które nadają im różnicowany wygląd. Jednakże podczas podliczania punktów Doświadczenia, wszystkie Przedmioty należące do tej samej rodziny są traktowane jednakowo, nawet jeśli nie wszystkie są przedstawione w polu Przygody.

TAKIE SAME
PRZEDMIOTY

ŚWIAT 1



ŚWIAT 2



ŚWIAT 3



ŚWIAT 4



ŚWIAT 5



ŚWIAT 6





ŚWIAT 7



Żetony Nagród i Kar

Na niektórych poziomach gracze mogą otrzymać żetony Nagród i Kar.

Przyznawanie żetonów Nagród i Kar

Podczas etapu punktowania gracz otrzymuje żeton Nagrody za każdym razem, gdy jego rysunek (zgodny z zasadami) przechodzi przez symbol Nagrody ; gracz otrzymuje żeton Kary za każdym razem, gdy jego rysunek (zgodny lub niezgodny z zasadami)  przechodzi przez symbol Kary.

Gdy gracz otrzymuje żeton Nagrody lub Kary, dobiera żeton z wierzchu odpowiedniego stosu i kładzie odkryty przed sobą. Jeśli gracz dobierze dwa lub więcej identycznych żetonów Kar, zatrzymuje tylko jeden z nich, a pozostałe odkłada zakryte na spód stosu Kar.

Uwaga: gracz otrzymuje **tylko jeden** żeton Nagrody lub Kary za każdy symbol, nawet jeśli rysunek lub rysunki gracza przechodzą przez ten symbol wielokrotnie.

żetony Nagród

W grze występuje 5 typów Nagród, podzielonych na 2 kategorie: Psikusy i Supermoce.

Psikusy

Psikusy są aktywowane podczas etapu Zagrywania Psikusów (patrz: str. 3).



Banan: gracz posiadający żeton Banana może rzucić go na ekran innego, wybranego przez siebie gracza. Gracz, na którego ekranie znajduje się Banan, nie może obracać ekranu ani dotykać żetonu, co oznacza, że podczas rozgrywania aktualnego poziomu, nie może rysować w miejscu, w którym leży żeton Banana.

Uwaga: Banan musi być rzucony, nie może być położony. Jeśli Banan spadnie z ekranu, gracz może rzucić nim ponownie.



Komar: gracz posiadający Komara może przekazać go wybranemu przez siebie graczowi. Gracz ten musi podczas rysowania utrzymać żeton na końcu pisaka. Jeśli Komar spadnie, gracz musi go ponownie położyć na pisaku zanim będzie mógł kontynuować rysowanie.




Miotła: gracz posiadający Miotłę może przekazać wybranemu graczowi jeden ze swoich żetonów Kar.

Uwaga: z pomocą Miotły nie można pozbyć się żetonu Psikusa!

Supermoce

Supermoce są aktywowane podczas etapu punktowania (patrz: str. 3).



Tarcza: gracz posiadający Tarczę może uniknąć utraty punktów Doświadczenia spowodowanych przez Pułapkę . Jeśli rysunek gracza przechodzi przez kilka Pułapek, to może on anulować efekt działania jednej, wybranej przez siebie Pułapki. (może to być Pułapka, przez którą przechodzi więcej rysunków gracza).



Superszybkość: gracz posiadający żeton Superszybkości może odrzucić go podczas etapu punktowania i przesunąć swój znacznik punktacji o 2 dodatkowe pola na torze punktacji.

żetony Kar

Efekty wszystkich posiadanych przez graczy żetonów Kar obowiązują przez cały czas przesypywania się piasku w klepsydrze **podczas następnego** Misji (patrz: str. 3). W grze występuje 5 typów Kar.



Skurcz: gracz musi rysować ręką wyprostowaną w łokciu.

Uwaga: gracze dotknięci Skurczem nie mogą rysować na stojąco.



Szczypce: gracz może trzymać pisak tylko kciukiem i małym palcem.



Wir: gracz musi obrócić swoją podkładkę na kolorową stronę i dopiero wtedy umieścić na niej ekran. Po etapie punktowania gracz obraca ją z powrotem na białą stronę.



Zamiana: gracz praworęczny musi rysować lewą ręką, a leworęczny prawą.



Cyklop: gracz musi zamknąć jedno oko.



Efekty żetonów Kar i żetonów Psikusów kumulują się.



Klucze i klatki



Na niektórych planszach poziomów znajdują się wizerunki Klucza i Klatki. Jeśli linia gracza (zgodna z zasadami) przechodzi przez wizerunek Klucza ORAZ Klatki, gracz otrzymuje liczbę punktów Doświadczenia widniejącą w Klatce 🏆.

Uwaga: rysunek nie musi przechodzić przez monety Doświadczenia wewnątrz Klatki; wystarczy kontakt z jakąkolwiek częścią Klatki.



Dezaktywatory i Lasery

Na poziomach 6.1, 6.5 oraz 7.2 wyznaczono pewne kolorowe strefy (za pomocą Barier i Lasera w tym samym kolorze). Linia gracza nie może przebiegać przez daną strefę, jeśli jej Laser i Bariery nie zostaną dezaktywowane. Aby to zrobić, trzeba przeprowadzić linię przez odpowiedni Przycisk dezaktywacyjny **zanim** wkroczy do kolorowej strefy.

Jeśli linia wejdzie do strefy przy aktywnym Laserze i Barierach, to, jeszcze **przed zliczeniem punktów**, musi zostać wymazana od tego miejsca aż do samego końca.



Skrzaty i poziomy specjalne



Spostrzegawczy gracze mogą zauważyć myszkuje na niektórych poziomach Skrzaty. Jeśli podczas etapu punktowania rysunek gracza (zgodny z zasadami) przechodzi przez wizerunek Skrzata, gracz (i tylko on):

- 1 Wybiera jedną z dwóch stron planszy poziomów specjalnych i natychmiast ją rozgrywa, zanim kolejny z graczy przejdzie do podliczania swoich punktów.
- 2 Umieszcza swój żeton postaci na wskazanym polu 1 i pstryknięciem palcami wprowadza go w ruch.
- 3 Jeśli żeton postaci opuści planszę, gracz nie otrzymuje żadnych punktów Doświadczenia. Jeśli jednak jakkolwiek część żetonu pozostanie na planszy, gracz zdobywa punkty.



Ściana ludojadka
Specjalny poziom 1



Plaża skarbów
Specjalny poziom 2

■ Ściana ludojadka (Specjalny poziom 1)

Gracz otrzymuje liczbę punktów Doświadczenia wskazaną w najwyższym punktowym obszarze, z którym styka się jego żeton postaci. Jeśli jednak żeton styka się z obszarem zawierającym krwiozerczą roślinkę 2, gracz nie otrzymuje żadnych punktów.

■ Plaża skarbów (Specjalny poziom 2)

Gracz otrzymuje liczbę punktów Doświadczenia wynikającą z sumy wartości wszystkich naczyń, z którymi styka się jego żeton postaci.



Tryb «Wspólnej kary»

Przed rozpoczęciem każdego nowego poziomu, zanim jeszcze klepsydra zostanie odwrócona, odkryjcie żeton Kary znajdujący się na wierzchu stosu Kar. Efekt żetonu stosuje się do wszystkich graczy. Jest to tak zwana **Wspólna kara**. Jej efekty kumulują się z efektami aktywnych indywidualnych Kar graczy. Jeśli któryś z graczy posiada żeton Kary tego samego typu co Wspólna Kara, natychmiast odkłada go na spód stosu Kar.

Patroni medialni:



GAMES
FANATIC

Dystrybucja:



empik.com

2014-1/LIBQUPL/AMI001