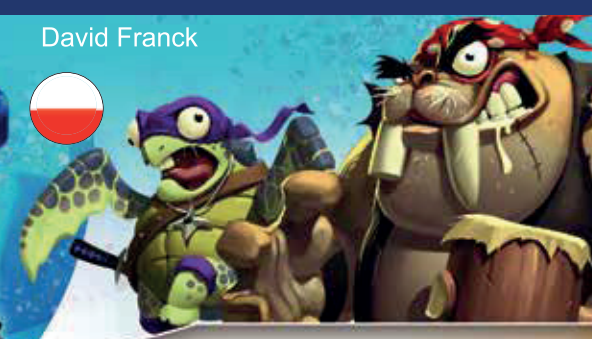


SZALONA MIŚJA

ZAGINIONE MIASTO



Niniejszy produkt stanowi dodatek do gry *Szalona Miśja*. Zawarte tu zasady opisują mechanikę dodatku. Jednocześnie należy przestrzegać wszystkich zasad obowiązujących w podstawowej wersji gry.



Gdy tylko turniej w Arkadii dobiegł końca, jego uczestnicy zostali schwytani przez Vadora – wygnanego przed laty złego brata bliźniaka króla Fedora, którego nic nie powstrzyma przed zdobyciem tronu. Przy pomocy budzącego przerażenie Nosobossa Vador uwięził łowców przygód na statku piratów zmierzającym na wody otwartego oceanu.

Oto początek nowej przygody! Aby uwolnić się z więzienia i zbiec swym oprawcom, nasi bohaterowie będą musieli wykazać się nie lada odwagą i umiejętnościami. Walcząc o wolność, przemierzają nieznaną ląd oraz odwiedzą Spektrię – legendarne zatopione miasto, którego mieszkańcy ponoć posiadają zdolność manipulowania czasem i przestrzenią wedle swej woli... Ochrona Arkadii okaże się zadaniem znacznie dłuższym i niebezpieczniejszym, niż zakładały początkowe plany!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



WORLD 1
level 1

WORLD = ŚWIAT
level = poziom



1 16 **dwustronnych plansz** przedstawiających 32 poziomy gry:

- ★ Świat *Piratów* (Świat 8) ➡ 6 poziomów,
- ★ Świat *Nautilusa* (Świat 9) ➡ 6 poziomów,
- ★ Świat *Otchłani* (Świat 10) ➡ 6 poziomów,
- ★ Świat *Spektrii* (Świat 11) ➡ 6 poziomów,
- ★ Świat *Wirów* (Świat 12) ➡ 6 poziomów,
- ★ 2 poziomy specjalne.

- 2** 1 **Piramida** (wymaga samodzielnego złożenia);
- 3** 5 **żetonów Nagród „Sprawności Harcerskiej”**;
- 4** 5 **żetonów Kary „Karnej Kłątwy”**.



NOWA MECHANIKA GRY

Sekretne Przejścia

W czasie poszczególnych Misji **Połączenia** i **Podróży** gracze mogą korzystać z Sekretnych Przejść przedstawianych (w zależności od poziomu) za pomocą drzwi, przejść w podłodze, portali międzywymiarowych oraz schodów.



Drzwi

Przejście

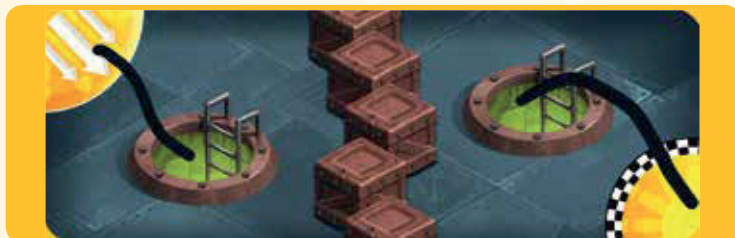
Portal

Schody

Sposób działania

Jeśli gracz narysuje linię, której koniec znajdzie się w Sekretnym Przejściu, może ją kontynuować ze środka innego Sekretnego Przejścia tego samego typu i koloru.

Przykład 1



Uwaga! Zaprezentowany tu rysunek należy traktować jako pojedynczą linię, mimo że został podzielony przez Sekretne Przejścia na dwie części.

Sekretne Przejście nie zostało poprawnie wykorzystane, jeśli:

- linia **wychodząca z Sekretnego Przejścia** zaczyna się poza nim (**Przykład 2**);
- linia **wchodząca do Sekretnego Przejścia** kończy się poza nim (**Przykład 3**).

W obu przypadkach linię **wychodzącą z Sekretnego Przejścia** oraz wszystko, co zostało narysowane za nią, należy **wymazać** przed podliczeniem punktów. Ta część linii, która weszła (lub starała się wejść) do Sekretnego Przejścia, nie zostaje wymazana.

Przykład 2



Przykład 3



Kilka słów o Przyciskach i Laserach

Na poziomach 9.1 oraz 10.6 pojawiają się obszary pełne Laserów i Sekretnych Przejść. Sekretnych Przejść można używać również przy działających barierach lub Laserach. **Ważne:** nie wolno dotykać barier ani Laserów, chyba że zostały wyłączone za pomocą Przycisku.

Przykład 4



Statek Piramida



Według legendy podwodne Bziki, które obecnie zamieszkują Spektrię, pochodzą tak naprawdę z planety Spektrum, znajdującej się we wszechświecie równoległym do Arkadii. Legenda mówi, że Bziki trafiły tu, żeby przeprowadzić inwazję przy pomocy statków kosmicznych wyglądających jak piramidy. Gdy inwazję stłumiono, Bziki postanowiły pozostać w obcym wymiarze

i zamieszkać na dnie jednego z oceanów Arkadii, oczekując dnia zemsty... Teraz, gdy jego bohaterowie zaginęli, bezbronne królestwo musi przygotować się do kolejnej inwazji ze strony Spektrum. Pierwsze statki kosmiczne już pojawiły się na horyzoncie Arkadii...

Statek Piramida jest wizualną przeszkodą obecną na wszystkich poziomach Świata 11. Statek Piramidę należy postawić na planszy po umieszczeniu jej na plastikowej podkładce (patrz strona 4).

Graczom nie wolno dotknąć ani przesunąć Statku Piramidy do momentu ukończenia poziomu. Mogą za to poruszać się wokół niego, aby uważnie przyjrzeć się obecnemu poziomowi.

Uwaga! Aby zapewnić sobie dodatkowy dreszczyk emocji, możecie każdy poziom rozgrywać przy postawionym Statku Piramidzie.

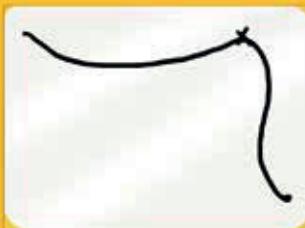
NOWE NAGRODY I KARY

Nagroda: nowa Nagroda to Sprawność Harcerska. Przed ukończeniem poziomu gracz może umieścić swój ekran na planszy poziomu i narysować w dowolnym miejscu znak „X”. Ów „X” może stanowić dla niego punkt odniesienia (**Przykłady 5 i 6**). „X” nie jest brany pod uwagę podczas przyznawania punktów za misję.

Przykład 5

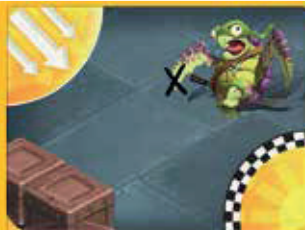


Gracz umieszcza swój ekran na planszy poziomu i rysuje znak „X”.

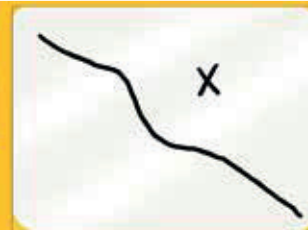


Następnie przechodzi poziom tak samo jak inni gracze, lecz używa „X” jako punktu odniesienia.

Przykład 6



Gracz umieszcza swój ekran na planszy poziomu i rysuje znak „X”. Następnie przechodzi poziom tak samo jak inni gracze, lecz używa „X” jako punktu odniesienia.



Gracz umieszcza swój ekran na planszy poziomu i rysuje znak „X”. Następnie przechodzi poziom tak samo jak inni gracze, lecz starannie unika znaku „X”.



Kara: nowa Kara to Karna Kłątwa. Jeśli gracz weźmie żeton Karnej Kłątwy, musi go natychmiast odrzucić i pobrać dwa kolejne żetony Kary. Jeśli ta sytuacja się powtórzy, ponownie pobiera dwa żetony Kary.



WRÓŻKI I POZIOMY SPECJALNE

Dodatek ten zawiera dwa nowe poziomy specjalne rozgrywane według zasad opisanych na stronie 8 podstawowej wersji gry Szalona Misja.

TAKIE SAME PRZEDMIOTY

Sekretnie Przejścia

ŚWIAT 8



ŚWIAT 9



ŚWIAT 10



ŚWIAT 11



ŚWIAT 12



Dystrybucja:



USTAWIENIE PIRAMIDY