



BYŁO SOBIE ŻYCIE

GRA INSPIROWANA FILMEM ALBERTA BARILLE



JAK POKONAĆ WIRUSA?

INSTRUKCJA DO GRY

PLANSZA



KARTY



4 TABLICZKI LEUKOCYT



KOSTKA

PIONKI



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza
- 2 talie kart po 55 listków w tym:
 - 65 kart **Pytanie**
 - 33 karty **Ryzyko**
 - 12 kart **ABC**

- 4 tabliczki **Leukocyt**
- 12 żetonów **Wirusy**
- 12 żetonów **Bakterie**
- 27 żetonów **Hello Maestro**
- 4 pionki do wyboru
- Kostka do gry

ŻETONY



INSTRUKCJA DO GRY

CEL GRY

Twój organizm został masywnie zaatakowany przez bandę złośliwych wirusów i bakterii. W celu zlikwidowania patogenów, Twój organizm musi zmobilizować system obronny, a Ty możesz mu pomóc! Twoim zadaniem jest wysłanie do walki leukocytów, które będą unieszkodliwiały i usuwały intruzów.

Gdy wypełnisz tabliczkę **Leukocyt** trzema wirusami i trzema bakteriami, bitwę uważamy za zwycięską. Zostajesz uhonorowany **medalem Hello Maestro**, a żetony z twojej tabliczki wracają do banku.

Jeśli jako pierwszy zdobędziesz **5 medali Hello Maestro**, zostajesz zwycięzcą rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozkładamy planszę. Wypychamy wszystkie żetony z formatek i układamy je obok planszy. Z talii kart **Ryzyko** oddzielamy **10 kart Pytanie** i wraz z pozostałymi kartami Pytanie kładziemy na planszy. Potem oddzielamy karty Ryzyko i kładziemy je również na planszy. Pozostałe karty **ABC** rozdajemy graczom, po 3 każdemu.

Teraz gracze wybierają swoje pionki. Ustawiają je na polu start i pobierają po jednej tabliczce **Leukocyt**, na której będą zbierać pokonane wirusy i bakterie.

PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuca kostką i przemieszcza pionek zgodnie z liczbą wyrzuczonych oczek. Każde pole na planszy jest aktywne

i wskazuje akcję, którą trzeba wykonać. Po wykonaniu akcji, gracz przekazuje kostkę następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

OPIS PÓL



Pole Wirus – jeżeli trafiłeś na jedno

z pól **Wirus** pobierasz **kartę Pytanie** i przekazujesz ją dowolnemu graczowi i wybierasz czy chcesz odpowiadać na pytanie nr 1, 2 czy nr 3. Teraz gracz czyta pytanie. Jeżeli odpowiesz poprawnie, pobierasz **2 żetony Wirus** i układasz je na wolnym polu na tabliczce **Leukocyt**.



Pole Bakteria – jeżeli trafiłeś

na jedno z pól **Bakteria** pobierasz **kartę Pytanie** i przekazujesz ją dowolnemu graczowi i wybierasz czy chcesz odpowiadać na pytanie nr 1, 2 czy nr 3. Teraz gracz czyta pytanie. Jeżeli odpowiesz poprawnie pobierasz **2 żetony Bakteria** i układasz je na wolnym polu na tabliczce **Leukocyt**.



Pole Zmasowany atak wirusów

– Jeżeli trafiłeś na jedno z pól **Zmasowany atak wirusów** pobierasz **kartę Pytanie** i czytasz pytanie, które wybrałeś. Pozostali gracze odpowiadają wybierając odpowiednią **kartę ABC**. Za poprawną odpowiedź każdy gracz pobiera **2 żetony Wirus**. **Ty pobierasz dowolny żeton** bez udzielania odpowiedzi na pytanie.



Pole Zmasowany atak bakterii

– Jeżeli trafiłeś na jedno z pól **Zmasowany atak bakterii**, pobierasz kartę **Pytanie** i czytasz pytanie, które wybrałeś. Pozostali gracze odpowiadają wybierając odpowiednią kartę **ABC**. Za poprawną odpowiedź każdy gracz pobiera **2 żetony Bakteria**. **Ty pobierasz dowolny żeton** bez udzielania odpowiedzi na pytanie.



Pole Pandemia – Jeżeli gracz stanie na polu **Pandemia**, oddaje do banku

3 dowolne żetony, natomiast pozostali gracze oddają do banku po 1 dowolnym żetonie ze swoich tabliczek. Jeżeli ktoś nie ma wystarczającej ilości żetonów, traci kolejkę.



Pole Epidemia – Jeżeli gracz stanie na polu **Epidemia**, oddaje do banku **1 żeton** ze swojej tabliczki. Jeżeli go nie ma, traci następną kolejkę.



Pole Ryzyko – pobierasz kartę **Ryzyko**, wykonujesz polecenie, po czym odkładasz kartę na spód stosu.

UWAGA: wśród kart **Ryzyko** są również karty funkcyjne (**Mistrz/Zaszczepiony**, **Proepidemiak/Antyzaszczepionkowiec**, **Maseczka ochronna N95**), które możesz zachować na później i użyć w stosownym momencie rozgrywki.



Pole Start – gdy ponownie przechodzisz przez pole **Start**, pobierasz **2 dowolne**

żetony.

Tabliczka Leukocyt



Na tabliczce **Leukocyt** zbierasz pokonane wirusy i bakterie. By wypełnić tabliczkę, musisz zdobyć **3 dowolne żetony Wirus** oraz **3 dowolne żetony Bakteria**.

– Gdy już masz np. 3 żetony Bakteria i trafiłeś na pytanie oznaczone ikonką Bakteria, możesz poprosić o przeczytanie 2 pytania. Jeżeli odpowiesz poprawnie na oba pytania, pobierasz **1 lub 2 żetony Wirus** w zależności ile masz wolnych pól na tabliczce.



– Gdy już masz **3 żetony Wirus** i trafiasz na pytanie nagradzane żetonami Wirus, możesz postąpić podobnie.

– Gdy wypełnisz tabliczkę 3 żetonami Wirus oraz 3 żetonami Bakteria, **pobierasz żeton Hello Maestro**, a wszystkie żetony z tabliczki wracają do banku.

KARTY

Uwaga dotycząca kart Pytanie:

Zdarza się, że na karcie są zaznaczone **2 lub 3 poprawne odpowiedzi** na dane pytanie. W takiej sytuacji **wystarczy wskazać 1 z nich**, by otrzymać nagrodę w formie żetonów.



Karty Ryzyko

Wśród kart **Ryzyko** mamy karty zawierające polecenia do natychmiastowego wykonania oraz karty, których treści nie ujawniamy od razu innym graczom, tylko odkładamy na bok, by je wykorzystać w dogodnym dla nas momencie rozgrywki. Są to: **karta Mistrz/ Zaszczepiony, Proepidemię/Antyszczepionkowiec, ewentualnie Maseczka ochronna N95 lub FFP2.**



Karta Mistrz/ Zaszczepiony

– chroni nas przed każdą negatywną akcją innych graczy **niwelując negatywne skutki kart Ryzyko** (w tym Proepidemię) oraz takich pól na planszy jak **Pandemia i Epidemia**. Po użyciu karta Mistrz/Zaszczepiony wraca na spód stosu.



Karta Proepidemię czyli antyszczepionkowiec

– tą kartą możemy zaatakować dowolnego gracza w dowolnym momencie gry, pod warunkiem że jest to nasz ruch. Wykładamy kartę na stół i stwierdzamy,

że gracz X jest antyszczepionkowiec czyli proepidemię. Zaatakowany gracz ma prawo obrony. Pobiera kartę Pytanie i przekazuje ją oskarżającemu, który odczyta pytanie według swojego wyboru. Jeżeli gracz odpowie poprawnie, zostaje oczyszczony z zarzutu. Jeżeli nie zna poprawnej odpowiedzi, zostaje uznany za antyszczepionkowiec i oddaje graczowi, który to ujawnił 3 żetony ze swojej tabliczki. Jeżeli nie ma wystarczającej ilości żetonów traci następną kolejkę. Karta Proepidemię/antyszczepionkowiec wraca na spód stosu.



Maseczka ochronna N95 lub FFP2

– dzięki tej karcie możesz pobrać 2 dowolne żetony lub zachować ją na inny moment gry i użyć do obrony przed negatywnym działaniem pól Epidemia lub Pandemia na planszy.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 medali Hello Maestro zostaje zwycięzcą.

Długość rozgrywki możemy regulować dowolnie, umawiając się przed jej rozpoczęciem ile medali Hello Maestro trzeba zdobyć by wygrać. Na początek proponujemy ograniczyć rozgrywkę do 3 medali, potem możemy ją odpowiednio wydłużyć.

Gdy dochodzimy do poziomu mistrzowskiego proponujemy wydłużyć rozgrywkę do 7 medali, jeżeli gramy w 4 osoby, 9 medali, jeżeli gramy w 3 osoby lub maksymalnie do 13 jeżeli gramy we dwójkę.

Życzymy świetnej zabawy!