

TIME OF YOUR LIFE

GRA PLANSZOWA



TIME OF YOUR LIFE

ZASADY GRY

ELEMENTY GRY

W pudełku z grą znajdziesz:

- 6 Plansz Gracza;
- Talię kart Przyjaciół (20 kart);
- Talię kart Wydarzeń (30 kart);
- Znaczniki Szczęścia: 100;
- Żetony działań:
 - 18x  (dalej nazywany Nauką)
 - 18x  (dalej nazywany Sport)
 - 18x  (dalej nazywany Pracą)
 - 15x  (dalej nazywany Rozrywką)
 - 15x  (dalej nazywany Relacje)
- Worek do losowania żetonów działań;
- 6x Żeton ***It's my Life!***  ;
- Kość do rzucania;
- Znaczniki rozwoju Cech na Planszy Gracza [fioletowe sześciiany]

CEL GRY

Uczestnicy podczas gry przeżywają różne Wydarzenia. Przeżywanie Wydarzeń powoduje zdobywanie punktów Szczęścia: bo to są fajne Wydarzenia. Im więcej Szczęścia, tym lepiej. Grę wygra osoba, która będzie miała najwięcej Szczęścia ze wszystkich (istnieje jeden wyjątek, o którym przeczytacie na stronie 5).

Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy i trwa około 45 minut.

PRZYGOTOWANIE GRY

Krok 1 – Talia Wydarzeń: Wydarzenia są podzielone na 3 rodzaje: różnią się stylem po obu stronach:



Żeby przygotować Wydarzenia do gry, należy:

- Podzielić Wydarzenia na osobne zestawy (osobno I, osobno II i osobno III);
- Potasować Wydarzenia w ramach swojego zestawu,
- Ułożyć zestawy rewersem do góry, jeden na drugim: tak, żeby zestaw I był na samej górze, a zestaw III na samym dole.

Krok 2 – Odkrycie Wydarzeń: Odkrywamy 5 Wydarzeń z talii. Te Wydarzenia są widoczne i dostępne od początku gry.

Krok 3 – Plansze Gracza: Każdy gracz otrzymuje jedną Planszę Gracza. Każdy z graczy bierze dwa fioletowe znaczniki i umieszcza w górnej części swojej Planszy Gracza, na początku Torów Cech (Limit Żetonów: 5; Dobieranie: 3).



Krok 4 – Żetony: Gracze otrzymują po 1 żetonie *It's My Life!*. Podczas rozgrywki jeden gracz może mieć w swoim posiadaniu jeden taki żeton na raz.



Każdy z graczy losuje również 5 żetonów działań, z którymi rozpocznie rozgrywkę.

Jesteśmy gotowi, możemy zaczynać!

PRZEBIEG ROZGRYWKI – CZYLI JAK SIĘ GRA

Gracze po kolei rozgrywają swoją turę – jeden po drugim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara (bądź innej, stałej, kolejności). W swojej turze można zrobić **TYLKO JEDNĄ RZECZ**. Po wykonaniu działania tura przechodzi do kolejnego gracza, który może zrobić jedną rzecz i tak w kółko. Podczas swojej tury można:

- **Pobrać żetony działań** (w ilości, którą wskazuje nam cecha Dobieranie na Planszy Gracza: na początku gry jest to 3); na końcu tury nie można posiadać więcej żetonów, niż pokazuje cecha Limit Żetonów (na początku gry jest to 5). Nadmiar należy odrzucić. Gracz sam decyduje, które żetony odrzuca, a które sobie zostawia.
- **Przeżyć Wydarzenie**: gdy mamy zgromadzone żetony wymagane do przeżycia Wydarzenia, to:
 1. Wskazujemy Wydarzenie, które chcemy przeżyć; w tej chwili dowolny inny gracz może zagrać akcję **It's my life!** (opis akcji na stronie 7);
 2. Oddajemy wymagane Żetony działań do puli,
 3. Bierzemy kartę Wydarzenia i Szczęście,
 4. Odkrywamy nową kartę Wydarzenia: żeby na stole leżało 5 odkrytych kart (jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której skończyła się talia zakrytych kart Wydarzeń – pod koniec gry).
- **Wymienić posiadane żetony działań** zgodnie z tabelą na Planszy Gracza:

3x Praca



na podniesienie o 1 poziom cechy
Limit żetonów działań

3x Sport



na podniesienie o 1 poziom cechy
Dobieranie żetonów działań

3x Nauka



na odzyskanie (jeśli go zużyliśmy) żetonu
It's My Life!

3x Relacje



na Przyjaciela z talii Przyjaciół

3x Rozrywka

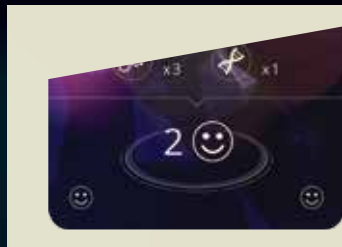


na 6 Szczęścia

JAK WYGRYWAMY I KIEDY KOŃCZY SIĘ GRA?

Wygrywamy na jeden z trzech sposobów:

- Gdy skończą się Wydarzenia w talii Wydarzeń. Kto ma najwięcej szczęścia – wygrywa!
- Gdy skończy się Pula Szczęścia, gra się kończy: liczymy Szczęście. Kto ma najwięcej – wygrywa!
- Niektóre Wydarzenia (Wydarzenia Specjalne) mają w dolnych rogach ikony Szczęścia – tak jak w przykładzie obok. Jeśli ktoś zgromadzi 7 takich Wydarzeń, automatycznie wygrywa. Pozostali gracze liczą swoje Szczęście, żeby określić dalszą kolejność na podium.



WYDARZENIA

W grze występuje talia Wydarzeń, którą przygotowujemy przed rozpoczęciem rozgrywki. Podczas gry zawsze będzie leżeć 5 odkrytych kart Wydarzeń. Gracze będą mogli przeżywać odkryte Wydarzenia. Gdy ktoś przeżyje Wydarzenie, bierze je i kładzie przed sobą. Dzięki temu uzyskuje Szczęście (bierze z puli znaczników Szczęścia odpowiednią ich liczbę) i odkrywa kolejne, nowe Wydarzenie. Poniżej przykładowe Wydarzenie:



Wydarzenie po lewej składa się z kilku elementów.

Na górze Wydarzenia jest jego fabularna nazwa. Poniżej: zdjęcie, które ma przynieść odrobinę wspomnień :)

Pod zdjęciem znajdziemy dwie informacje:

1. wymagania, które należy spełnić, aby przeżyć Wydarzenie;
2. Liczba punktów Szczęścia, które zyskamy za przeżycie tego Wydarzenia.






W JAKI SPOSÓB PRZEŻYWAMY WYDARZENIA?

Każde Wydarzenie ma swoje wymagania, które należy spełnić, żeby je przeżyć. Do przeżywania Wydarzeń służą żetony działań. Niektóre Wydarzenia wymagają więcej, a inne – mniej działań. Wymagania Wydarzeń zapisane są pod zdjęciem na karcie Wydarzenia.


Tylko spełniając te wymagania można przeżyć Wydarzenie oraz zyskać Szczęście, które to Wydarzenie daje (informacja na dole karty).

W JAKI SPOSÓB SPEŁNIAMY WYMAGANIA WYDARZEŃ?

Podczas gry będziemy zbierać Żetony działań. Żetony te mówią nam, w jaki sposób spędzamy czas. Na Żetonach działań możemy znaleźć:

Pracę , Sport , Naukę , Relacje , Rozrywkę .

Na początku gry mamy 5 żetonów działań. Jest to aktualnie limit żetonów, który można posiadać. W trakcie rozgrywki będzie można zwiększyć ten limit. Do oznaczania limitu żetonów, które można posiadać służy górna część Planszy Gracza.



LIMIT ŻETONÓW 5 6 7 8 9

DOBIERANIE 3 4 5 6 7

W SWOJEJ TURZE MOZESZ

- Dobrać żetony albo
- Przeżyć Wydarzenie albo
- + Skończyć wymiany zgodnie z tabelą WYMAGANIA

WARUNKI WYMIANY

- x3: Podnieś limit żetonów o 1
- x3: Podnieś dobieranie żetonów o 1
- x3: Odbierzaj zużyty żeton "It's my Life!"
- x3: Dobraj przyjaciela z sali Przyjaciół
- x3: Odbierz 6 Sekretów

ZAKOŃCZENIE GRY

- gra kończy się kiedy skończy się talia WYDARZEŃ, albo
- gra kończy się kiedy skończy się pula SZCZĘŚCIA, albo
- gra kończy się kiedy jeden z graczy zbierze 7 specjalnych WYDARZEŃ. Ten gracz wygrywa.

Podczas gry będzie można zwiększyć swój limit żetonów nawet do 9!

PRZYJACIELE

W przeżywaniu Wydarzeń będą mogli pomagać nam również Przyjaciele. Podczas gry będziemy mogli zdobyć ich wielu! W zestawie z grą znajduje się talia kart Przyjaciół: a w niej 20 kart.



Każda karta Przyjaciela składa się:

1. ze swojej nazwy (imienia, ksywy),
2. zdjęcia
3. oraz (w dolnej części) informacji w jaki sposób dany Przyjaciel pomoże Ci przeżywać Wydarzenia.

Po lewej Przyjaciół Kazek. Jak doskonale wiemy, Kazek to obrotny chłop. Jeśli ktoś ma Kazka za Przyjaciela, to Kazek pomaga w przeżywaniu Wydarzeń: w każdej turze dokłada „swoje” 3 żetony działań – Pracy.

IT'S MY LIFE

W grze zdarzają się sytuacje, w których będziemy chcieli przeżyć jakieś konkretne Wydarzenie lub uniemożliwić jego przeżycie innemu graczowi (np. siódme Wydarzenie Specjalne). W momencie, kiedy przeciwny gracz zdecydował się na przeżycie takiego Wydarzenia, przerywamy jego turę mówiąc: „It's My Life!” i kładąc swój żeton **It's my Life!** na tej karcie Wydarzenia.

Gracz, któremu przerwaliśmy turę kończy ją (nie wykonał żadnej akcji, kolejka przechodzi do kolejnego gracza), a żeton **It's My Life!** zostaje na karcie Wydarzenia aż do początku kolejki właściciela. Działa to jak rezerwacja.

Na początku tury właściciela żeton odkładamy na bok i gracz może (nie musi!) przeżyć zarezerwowane sobie Wydarzenie.

UWAGA: W trakcie próby przeżycia zarezerwowanej karty, inny gracz może zagrać swój żeton **It's My Life!**, jeśli jeszcze go posiada.

JAWNOŚĆ

Przez całą grę stan posiadania żetonów działań, przeżytych Wydarzeń, zdobytych Przyjaciół, posiadanych żetonów *It's My Life!* oraz zyskanego Szczęścia jest całkowicie jawny dla wszystkich graczy. Ukrywanie czegokolwiek (zakrywanie lub nieodpowiadanie na pytania dotyczące posiadanych / zdobytych zasobów) jest niedozwolone.

WYDAWNICTWO



better
GAMES

BETTER Games zajmuje się tworzeniem personalizowanych gier planszowych: takich, które uatrakcyjnią wieczór nie tylko przyjemną rozgrywką, ale również wspomnieniami z najlepszych chwil naszego życia.

Wśród autorów znajdują się wieloletni projektanci gier, graficy i rysownicy, którzy (jak kowale) przekuwają swoje idee – w faktyczny wyrób. Współpracujemy z najlepszymi drukarniami cyfrowymi i offsetowymi, żeby zaspokoić potrzeby najbardziej wymagających graczy.

AUTORZY GRY:

Rafał Czarny - odpowiedzialny za mechanikę i doprowadzenie do tego, że trzymasz instrukcję w rękach. Od 2009 projektuje gry planszowe. Kibic rugby, psycholog, trener biznesu, wykładowca i gracz :)

Maciej Zasowski - autor oprawy graficznej.

Współautorzy, testerzy i dawcy pomysłów, bez których gra by nie powstała: Paweł 'Tollek' Borkowski i Ewelina Borkowska, Karolina Szajta-Bochenek i Grzegorz 'Szaman' Bochenek, Mateusz 'Garden' Ingarden, Małgorzata Marchewczyk-Kąkol i Maciej Kąkol, Urszula Lesiak i Michał Lesiak, Anna Gibek i Mateusz Polak, Katarzyna Rafa-Zabłocka i Marcin Rafa, Agata Zabdyr i Michał Zabdyr-Jamróż.

<http://bettergames.pl/>



CENTRUM ROZWOJU

better

BETTER Games jest prowadzone przez Centrum Rozwoju BETTER Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Mogilskiej 40/37. Wpis do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Krakowie (Kraków-Śródmieście) Wydział XI Gospodarczy KRS pod numerem KRS 0000612617, o kapitale zakładowym 5000 zł, posiadająca identyfikator NIP 675 154 32 24.