

TIME OF YOUR LIFE

Zasady gry

ELEMENTY GRY

W pudełku z grą znajdziesz:

- 6 Plansz Gracza,
- 20 kart Przyjaciół,
- 30 kart Wydarzeń
- 100 znaczników Punktów Szczęścia,
- Żetony działań:
 - 18x  (dalej nazywany Nauką)
 - 18x  (dalej nazywany Sportem)
 - 18x  (dalej nazywany Pracą)
 - 15x  (dalej nazywany Rozrywką)
 - 15x  (dalej nazywany Relacjami)
- Worek do losowania żetonów działań,
- 6x Żeton *It's My Life!*  ;
- Kość do rzucania,
- Fioletowe znaczniki na Tor Limitu Żetonów i Tor Dobierania. 



CEL GRY

Uczestnicy podczas gry przeżywają różne Wydarzenia. Przeżywanie Wydarzeń powoduje zdobywanie Punktów Szczęścia: bo to są fajne Wydarzenia. Im więcej Punktów Szczęścia, tym lepiej. Grę wygra osoba, która będzie miała najwięcej Punktów 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.

PRZYKŁADOWE UŁOŻENIE ELEMENTÓW GRY

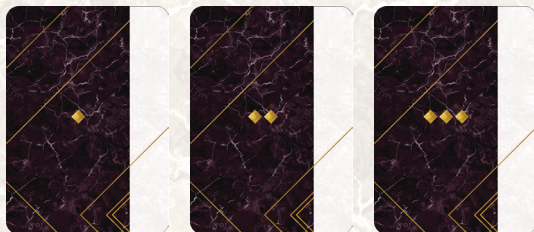


PRZYGOTOWANIE GRY

Krok 1 – Talia Wydarzeń: Wydarzenia są podzielone na 3 zestawy, różniące się rewersem (a dokładniej: liczbą rombów na rewersie):

Żeby przygotować Wydarzenia do gry, należy:

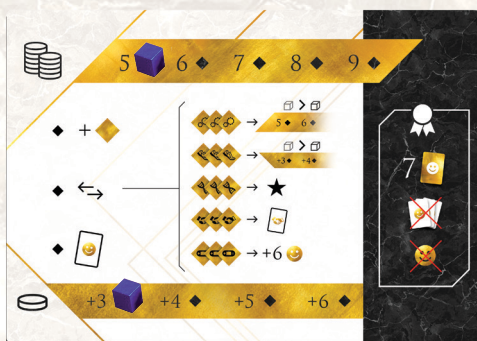
- Podzielić Wydarzenia na osobne zestawy (osobno te z 1 rombem, 2 rombami i 3 rombami);
- Potasować Wydarzenia w ramach swojego zestawu,
- Ułożyć zestawy rewersem do góry, jeden na drugim: tak, żeby zestaw z 1 rombem był na samej górze, a zestaw z 3 rombami: na samym dole. Takie ułożenie powoduje, że karty z zestawu z 1 rombem pojawiają się najwcześniej w trakcie gry, a karty z zestawu z 3 rombami: najpóźniej.



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

Krok 3 – Plansze Gracza: Każdy gracz otrzymuje jedną Planszę Gracza. Każdy z graczy bierze dwa fioletowe znaczniki i umieszcza je na początku torów (żeby wskazywały wartości: Limit Żetonów: 5; Dobieranie: +3).

Krok 4 – Talia Przyjaciół: Potasuj wszystkie karty Przyjaciół i umieść je na środku stołu (w okolicy talii kart Wydarzeń).



Krok 5 – Żetony: Gracze otrzymują po 1 żetonie *It's My Life!*. (Podczas rozgrywki jeden gracz może mieć w swoim posiadaniu jeden taki żeton na raz).



Krok 6: Każdy z graczy losuje również 5 żetonów działań, z którymi rozpocznie rozgrywkę. Pozostałe żetony, w dołączonej do gry sakwie, połóżcie tak, żeby każdy miał do nich dostęp. Podobnie zróbcie ze wszystkimi znacznikami Szczęścia: połóżcie w łatwo dostępnym dla każdego miejscu.

Krok 7: Właściciel gry wybiera osobę, która rozpocznie grę (nie może wybrać siebie!).

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 możecie zrobić **TYLKO JEDNO DZIAŁANIE**. Działania są również oznaczone ikonami na Planszy Gracza. Po wykonaniu działania tura przechodzi do kolejnego gracza, który może zrobić jedną rzecz i tak w kółko. Podczas swojej tury możesz:



- **Dobrać żetony działań** w liczbie, którą wskazuje znacznik na Torze Dobierania na Twojej Planszy Gracza;



Na końcu tury nie możesz posiadać więcej żetonów, niż pokazuje znacznik na Torze Limitu Żetonów. Nadmiar musisz odrzucić. Sam decydujesz, które żetony odrzucasz, a które zostawiasz.



- **Przeżyć Wydarzenie:** gdy masz zgromadzone żetony wymagane do przeżycia Wydarzenia, to:

1. Wskazujesz Wydarzenie, które chcesz Przeżyć; w tej chwili dowolny inny gracz może zagrać akcję **It's my life!** (opis akcji na stronie 7);
2. Oddajesz wymagane Żetony działań do puli,
3. Bierzesz kartę Wydarzenia i Punkty Szczęścia,
4. Odkrywasz 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 poziomu wartości na **Torze Limitu Żetonów**



3x Sport



na podniesienie o 1 poziomu wartości na **Torze Dobierania Żetonów**



3x Nauka



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



3x Relacje



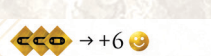
na Przyjaciela z talii Przyjaciół



3x Rozrywka



na 6 Punktów Szczęścia



KTO WYGRYWA I KIEDY KOŃCZY SIĘ GRA?

Wygrać można na jeden z trzech sposobów:



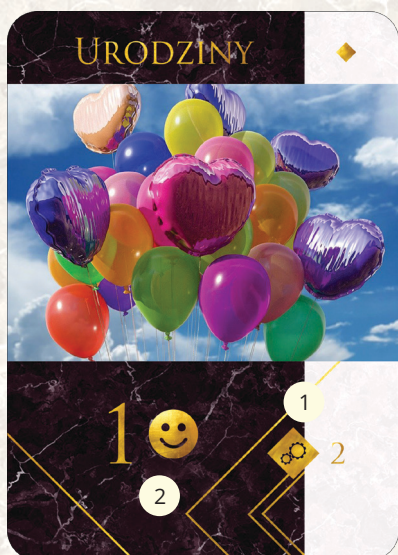
- Gdy skończą się Wydarzenia (przeżyliście wszystkie, albo nie jesteście w stanie przeżyć tych, które zostały na stole). Kto ma najwięcej szczęścia – wygrywa!
- Gdy skończy się Pula Szczęścia (wszystkie 100 znaczników), gra się kończy: liczycie Punkty Szczęścia. Kto ma najwięcej – wygrywa!
- Kto zgromadzi 7 Wydarzeń Specjalnych (ze złotym tłem): natychmiast wygrywa. Pozostali gracze liczą swoje Punkty Szczęścia, żeby określić dalszą kolejność na podium.



WYDARZENIA

W grze występuje talia Wydarzeń, którą przygotowujecie przed rozpoczęciem rozgrywki. Podczas gry będzie przed Wami leżeć 5 odkrytych kart Wydarzeń. Możecie przeżywać odkryte Wydarzenia. Jeśli ktoś przeżyje Wydarzenie: weźmie je i położy przed sobą. Dzięki temu uzyskuje Punkty Szczęścia (zgodnie z wydrukowaną na karcie wartością). Punkty Szczęścia są prezentowane przez znaczniki.

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 są dwie informacje:

1. Wymagania, które należy spełnić, aby przeżyć Wydarzenie;
2. Liczba Punktów Szczęścia, które zyska gracz, który przeżyje to Wydarzenie.

W JAKI SPOSÓB PRZEŻYĆ WYDARZENIE?

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

Tylko spełniając te wymagania można przeżyć Wydarzenie oraz zyskać Punkty Szczęścia, które to Wydarzenie daje. To, ile Punktów Szczęścia dostanie gracz za dane wydarzenie zapisane jest na dole karty.

W JAKI SPOSÓB SPEŁNIĆ WYMAGANIA WYDARZEŃ?

Podczas gry będziecie zbierać Żetony działań. Żetony symbolizują:

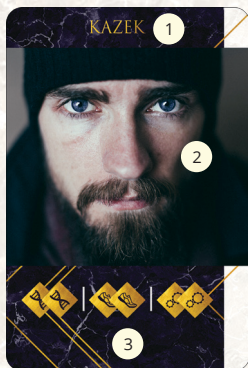
Pracę , Sport , Naukę , Relacje , Rozrywkę .

Na początku gry macie 5 żetonów działań. Jest to aktualnie limit żetonów, który możecie posiadać. W trakcie rozgrywki będziecie zwiększać ten limit (za pomocą przesuwania znaczników na Torze Limitu Żetonów) nawet do 9!



PRZYJACIELE

W przeżywaniu Wydarzeń pomagali Wam Przyjaciele. Podczas gry będziecie mogli zdobyć ich wielu! Każdy Przyjaciel zapewnia dodatkowe zasoby (żetony), które możecie wykorzystywać tak, jak byście posiadali je u siebie. Mając Przyjaciela nie dobieracie dodatkowych żetonów: ale traktujecie ich zasoby jak swoje. Przyjaciele pomagają również, gdy decydujecie się na „Wymianę żetonów”.



Każda karta Przyjaciela składa się:

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

Przykład: Po lewej Przyjaciel Kazek. Jak doskonale wiecie Kazek to obrotowy chłop. Jeśli ktoś ma Kazka za Przyjaciela, to Kazek pomaga w przeżywaniu Wydarzeń: w każdej turze dokładnie „swoje” 2 żetony działań: Nauki, Sportu albo Pracy.

IT'S MY LIFE

W grze zdarzą się sytuacje, w których będziecie chcieli przeżyć jakieś konkretne Wydarzenie leżące na stole, albo uniemożliwić przeżycie jakiegoś Wydarzenia innemu graczowi (np. siódme Wydarzenie Specjalne, albo wysoko punktowane Wydarzenie). W momencie, kiedy inny gracz zdecydował się na przeżycie takiego Wydarzenia, możesz powiedzieć „It's My Life!” i położyć swój żeton *It's my Life!* na tej karcie Wydarzenia.

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

Na początku swojej tury, żeton odkładasz na bok (nie możesz go ponownie użyć, póki go nie odkupisz) i możesz (nie musisz!) przeżyć zarezerwowane Wydarzenie.

UWAGA: W trakcie próby przeżycia zarezerwowanej karty, inny gracz może zagrać swój żeton *It's My Life!* i uniemożliwić Ci przeżycie tego Wydarzenia!



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.



better
GAMES

BETTER Games jest prowadzone przez Centrum Rozwoju BETTER Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Mogiłskiej 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.

KARTY PRZYJACIÓŁ



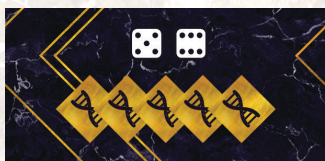
W każdej turze Przyjaciel zapewnia 2 żetony do wyboru: 2 nauki albo 2 sportu albo 2 pracy.



W każdej turze Przyjaciel zapewnia 3 żetony zgodnie z ikoną. W tym przypadku: 3 nauki.



Natychmiast zabierz innemu graczowi kartę Przyjaciela i połóż go przed sobą. Następnie wtasuj do talii tę kartę.



Na początku swojej tury rzuć kostką. Jeżeli wypadnie 5 lub 6, to Przyjaciel zapewnia 5 żetonów zgodnie z ikoną. W tym przypadku 5 nauki.



W każdej turze Przyjaciel zapewnia 1 żeton relacji.

AKCJE W TURZE

♦ + ♦ Dobierz żetony zgodnie z oznaczeniem na Torze Dobierania

♦ [karta] Przeżyj wydarzenie.

♦ ↔ Dokonaj wymiany:

♦ ♦ ♦ → [karty] 5 ♦ 6 ♦ Odrzuć 3 żetony pracy i przesun znacznik na Torze Limitu Żetonów o 1. Jeżeli Twój limit wynosi 9, nie możesz użyć tej akcji.



♦ ♦ ♦ → [karty] +3 ♦ +4 ♦ Odrzuć 3 żetony sportu i podnieś limit żetonów dobieranych co turę o 1. Jeżeli Twój limit wynosi 6, wówczas nie możesz użyć tej akcji.



♦ ♦ ♦ → ★ Odrzuć 3 żetony sportu i weź 1 żeton *It's my Life!*.

♦ ♦ ♦ → [karta] Odrzuć 3 żetony relacji i dobierz 1 kartę Przyjaciela.

♦ ♦ ♦ → +6 [karty] Odrzuć 3 żetony rozrywki i dobierz znaczników 6 Szczęścia.