

MINERAŁY - TAJEMNICE PODZIEMNEGO ŚWIATA

WSTĘP

Jesteś małym odkrywcą? Kolekcjonerem drogocennych kamieni, a może pospolitym rabusiem? Nieważne! Ważne, że masz chęć na przygody i niepokromioną wyobraźnię! Bądź kim tylko zechcesz i odkrywaj tajemnice podziemnego świata. Nie daj się zwieść, bądź czujny!

OPIS

liczba graczy: max 5 osób

wiek graczy: 7+

czas rozgrywki: od 20 do 90 min. (w zależności od liczby graczy oraz wybranej wersji gry)

CEL GRY

Zdobycie jak najwspanialszej kolekcji minerałów.

WARUNEK WYGRANEJ

Zdobycie jak największej ilości punktów spośród wszystkich graczy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 118 klocków z minerałami, tyle co pierwiastków w naturze



5 pkt - żółty (aurypigment), 5 sztuk



4 pkt - czarny (antracyt), 10 sztuk



3 pkt - różowy (turmalin arbuzowy), 20 sztuk



2 pkt - niebieski (kyanit), 30 sztuk



1 pkt - biały (wollastonit), 53 sztuki

- 5 pionków graczy
- 15 pionków życia (serce)
- 5 kart graczy
- 10 kart setów
- 36 kart białego minerału (wollastonitu)
- czworoboczna kostka
- instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

Należy samemu stworzyć planszę – podziemne korytarze oraz jaskinie, ze 118 minerałów. Wszyscy razem układają, kto pierwszy ten lepszy, jeśli ktoś nie chce, może nie brać udziału w tym etapie gry. Bierzymy jakąkolwiek sześcioboczną płytkę i układamy aż do wyczerpania minerałów, w taki sposób aby krawędzie klocek były do siebie równoległe z odstępem pomiędzy poszczególnymi minerałami 5mm (aby bez problemu móc wyciągnąć dany minerał bez przesunięcia reszty planszy) i tworzyły linie proste po których będziemy się w późniejszym etapie gry przemieszczać (Jest to bardzo ważne!) Wszystkie elementy muszą być połączone, nie możemy zostawić niezłączonych klocków.

Dla początkujących graczy zalecane jest ułożenie klocków w zwartą planszę, lecz dla bardziej wymagających można zostawiać wolne przestrzenie w środku lub układać wąskie korytarze itp. Jedynym ograniczeniem co do formy planszy jest tylko nasza wyobraźnia. Każdy gracz dostaje jednego pionka gracza, kartę gracza i 3 pionki życia (serce) które układamy na karcie.

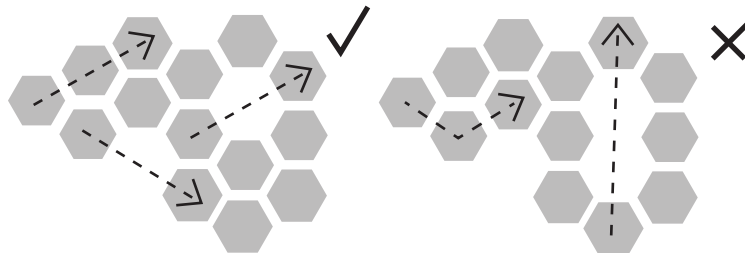


PRZEBIEG GRY PODSTAWA WERSJA LIGHT - PLANSZA

czas gry: 2-3 osoby : ok 20 min, 4-5 osób: ok 30 min
dla kogo: najmłodsi gracze, bardzo początkujący

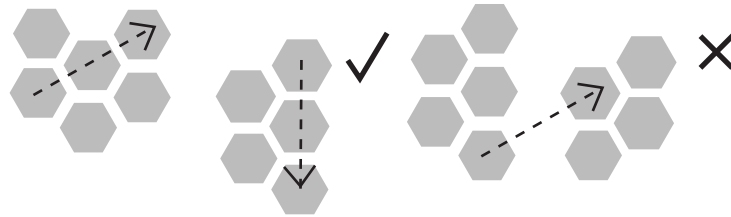
Po ułożeniu planszy, grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę na kostce, liczba na wierzchołku kostki jest tą właściwą, wylosowaną. Rozpoczynający gracz ustawia się na białym mineralu na brzegowej krawędzi planszy, reszta osób robi to samo w kolejności wg wskazówek zegara. Każdy musi ustawić się na innym polu. Gdy kolejka dojdzie do osoby która zaczęła, rozpoczyna fazę rzucania kostką, która decyduje o ile pól się poruszymy. Mineral, na którym staniesz zabierasz do swojej kolekcji w momencie opuszczania go.

Ruch można wykonywać tylko i wyłącznie w linii prostej. W momencie natrafienia na dziurę możesz ją przeskoczyć, jest to jedno puste pole (które w przypadku przemieszkania się zachowuje swoją wartość 1 pola, tak samo większe obszary), urwiska i przepaście czyli 2 lub więcej pustych pól są zbyt duże, nie możesz wtedy ich przeskoczyć.



Jeśli masz możliwość ruchu, musisz go wykonać, nawet jeśli jest on dla Ciebie niekorzystny. W przypadku braków możliwości ruchu podczas 3 kolejek pod rząd odpadasz, lecz gdy po 1 lub 2 niepowodzeniach już będziesz mógł się poruszyć, odnawiają Ci się wszystkie życia. Dwie osoby mogą stanąć na tym samym polu, wtedy osoba która pierwsze schodzi z klocka ma zablokowane zasoby i ich nie zabiera.

Podczas gry następuje rozbieranie planszy co może spowodować odcięcie jej fragmentów lub nawet samych graczy. Jeśli zostanie zupełnie odcięty dany fragment (nie ma żadnego wspólnego klocka z resztą planszy), spada on w przepaść, należy również usunąć klocki z jego obszaru na planszy i wrzucić do pudełka (pula odrzuconych). Jeśli w rejonie odciętego fragmentu znajduje się gracz to może spokojnie eksploatować swoją krainę, lecz nie może już wrócić do pozostałych oraz nikt nie może się do niego dostać. Jeśli całość jest odcięta, to nie można do niej przeskoczyć nawet jeśli odległość wynosi 1, ponieważ jest teraz na innym poziomie niż reszta.



DODATEK WERSJA MEDIUM - PLANSZA + SET

czas gry: 2-3 osoby : ok 20 min, 4-5 osób: ok 30 min

dla kogo: najmłodszy gracze, lekko wymagający, osoby lubiący szybkie gry

Wszyscy gracze wybierają losowo osobiste cele – sety. Jeśli uda nam się je zdobyć to za 1 kartkę otrzymujemy dodatkowe 10 pkt oprócz wartości zbieranych minerałów.

Gra na:

2 osoby- każdy losuje po 3 sety

3 i 4 osoby- każdy losuje po 2 sety

5 osób- każdy losuje po 1 secie


DODATEK WERSJA HARD - PLANSZA + KARTY BIAŁEGO MINERAŁU


czas gry: 2-3 osoby : ok 40 min, 4-5 osób: ok 60-90 min

dla kogo: starsi gracze, wymagający,


Tasujemy dodatkowe karty i układamy na kupce, za każdym razem kiedy gracz stanie na białym mineralu to ciągnie z niej kartę, czyli już przy pierwszym ruchu ustawiania się na planszy ciągniemy kartę. W przypadku wyczerpania kart należy potasować już zużyte i ułożyć pulę od nowa.


Karty dzielą się na:


 karty jawne- należy je przeczytać od razu i działają one tylko w momencie wyciągnięcia ich.

 karty osobiste- gracz zachowuje kartę dla siebie i może jej użyć w dowolnym momencie gry podczas swojej kolejki.

Kolejnym podziałem kart jest:

 karty dla Ciebie – dotyczy ona osoby która wylosowała kartę.

 karty dla przeciwnika – dotyczy ona osoby wskazanej przez właściciela

 karty dla wszystkich – dotyczy ona wszystkich graczy bez wyjątku.

Tura gracza dzieli się na 2 etapy, najpierw rzucamy kostką i przemieszczamy się o wylosowaną ilość pól a następnie jeśli staniemy na białym polu to bierzemy kartkę którą można użyć od razu o ile na to pozwala lub możemy użyć kartkę z ręki. Podczas swojej tury można użyć tylko 1 kartę. Jeśli chcemy użyć karty do przemieszczenia (mapa, lina, magiczna komnata) to wtedy rezygnujemy z etapu rzutu kostką.

Kartę „zaczarowany kompas” oraz „talizman” można użyć w dowolnym momencie gry, po za kolejką bez ograniczenia ilościowego. Wszystkie karty zawierają instrukcję.

Dodatkowe wyjaśnienia do kart:

- trzęsienie ziemi: wszystkie zebrane przez nas minerały bierzemy do rąk i trzęsiemy nimi aby je wymieszać, następnie przeciwnik z zamkniętymi oczami losuje 1.
- Dokładasz 5 minerałów: wybrane minerały możesz dać w dowolne miejsce, każdy osobno lub wszystkie razem, jednym kryterium jest to że muszą się łączyć z innymi minerałami, tak samo jak w etapie układanie planszy. Dzięki nim można zbudować pomost i połączyć zupełnie odcięte obszary na których znajdują się inni gracze.
- magiczna komnata: możesz dzięki niej teleportować się nawet na inny poziom do odłączonej krainy.

Jedyną zmianą zasad z podstawy jest to że nie odnawiają nam się życia, tracimy je na stałe lecz można je wykupić za swoje minerały.,1 życie – 5 pkt.

DODATEK WERSJA EXTRA HARD - PLANSZA + KARTY BIAŁEGO MINERAŁU
+ SET

połączenie zasad z wersji MEDIUM i HARD.

Życia tracimy na stałe z możliwością wykupienia, 1 życie – 5 pkt.

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się w momencie pozostania jednej osoby na planszy, dostaje ona bonusowe 5 pkt za wytrzymałość oraz spryt. Wszyscy gracze liczą punkty ze swoich zbiorów, wygrywa ten kto ma najwięcej punktów.

Gra autorstwa Magdaleny Śliwińskiej,

Wykonana na IV roku w ramach pracowni Intermediów i Technik Cyfrowych na ASP w Katowicach, w roku akademickim 2016/2017, pod opieką dr hab. D. Gajewskiego oraz mgr J. Cikały

Podziękowania za pomoc przy tworzeniu dla: Łukasza Szubskiego, Doroty Fiedor, Bartłomieja Nowaka, Grzegorza Drożdża, Magdaleny Pasternak, Adama Suchonia oraz liczne osoby które pomagały mi przy testach gry.