

Instrukcja

Level 10





Level 10

1–5 graczy / czas rozgrywki: 20 minut / wiek: 8–99

Krainę Woz opanowali sługusi straszliwego Lorda Doona. Izzy, który właśnie rozpoczyna swoją pierwszą przygodę, będzie musiał zachować czujność na każdym kroku, pojedynkować się z przeciwnikami, odszukiwać skarby i współpracować z magicznymi przyjaciółmi, by odnaleźć drogę do domu. Czy pomożecie Izzy'emu dotrzeć aż do poziomu 10?

Zawartość pudełka:

40 kart poziomów, ponumerowanych od 1 do 8
(i podzielonych na 5 różnych światów: pustynia, las, niebo, wulkan oraz bagna):



10 kart resetu (o wartości 0; po 2 na każdy świat):

3 karty pauzy:



Co się znajduje na karcie poziomom?

Oznaczenie poziomom

Oznaczenie świata

Zrzut ekranu
z przygody Izzy'ego!

Ułóż karty zgodnie
z kolejnością poziomom.

Dodatkowo, czy
potrafisz opowiedzieć
historię Izzy'ego?



Karta bagien
(kolor fioletowy) jest
oznaczona za pomocą
symbolu czaszki.
Pozostałe symbole
światom to:



Pustynia



Las



Wulkan



Niebo

Cel rozgrywki:

Level 10 to kooperacyjna gra karciana. Gracze nie rywalizują ze sobą – zamiast tego starają się wspólnie pomóc Izzy'emu przejść przez wszystkie 10 poziomom każdego z 5 światom. Robią to, zagrywając karty na siatkę (zobacz „Zasady układania kart” od strony 8) o wielkości 5 na 10 kart – i licząc na to, że uda im się zwyciężyć. Każdy odwiedzany przez Izzy'ego świat jest reprezentowany przez oddzielny rząd kart na stole. Aby wygrać, gracze muszą umieścić na siatce wszystkie 40 kart poziomom i 10 kart resetom. Jeśli w swojej turze gracz nie jest w stanie zagrać żadnej karty, rozgrywka (i przygoda Izzy'ego) kończy się porażką.

Przygotowanie:

Najpierw przygotujcie karty resetom. Stwórzcie 5 stosom złożonych z 2 takich samych kart i ułóżcie je w kolumnie. Stosy te będą leżeć po lewej stronie każdego z 5 rzędom, jak na ilustracji:




Kolejne karty  będą zagrywane podczas gry do tego rzędu




Kolejne karty  będą zagrywane podczas gry do tego rzędu




Kolejne karty  będą zagrywane podczas gry do tego rzędu



Kolejne karty  będą zagrywane podczas gry do tego rzędu








Kolejne karty  będą zagrywane podczas gry do tego rzędu

Następnie ustalcie poziom trudności rozgrywki. Zależy od niego, ilu kart pauzy będzie wolno wam użyć podczas gry. Im mniej dostępnych kart pauzy, tym trudniejsza gra.

POZIOM TRUDNOŚCI:	Liczba kart pauzy w stosie:
Łatwy	
Normalny	
Wymagający	
Master	zero

Potasujcie wybraną liczbę kart pauzy razem z wszystkimi kartami poziomów, żeby stworzyć zakryty stos. Nieużywane karty pauzy odłóżcie do pudełka – nie będą wam potrzebne w tej rozgrywce. Następnie rozdajcie graczom karty zgodnie z poniższą tabelką, a pozostałe połóżcie zakryte w zasięgu wszystkich uczestników rozgrywki.

Liczba graczy:	Karty na ręce startowej:
1	10× 
2	7× 
3	6× 
4	5× 
5	4× 

Na koniec gracze oglądają karty na swoich rękach startowych (nie pokazując ich innym) i przestrzegając opisanych poniżej zasad komunikacji, decydują, który z nich zaczyna. Jesteście gotowi do gry!

Zasady komunikacji graczy:

Podczas rozgrywki w *Level 10* gracze nie mogą pokazywać sobie kart na rękach. Rozmawiając, mogą dzielić się wyłącznie trzema rodzajami informacji:

- mogą mówić, ile kart z danego świata mają na ręce;
- mogą zasugerować, z jakiego świata kartę chcieliby zagrać w swojej najbliższej turze;
- mogą powiedzieć, że chcieliby zagrać kartę resetu dla konkretnego świata.

Graczom nie wolno dzielić się żadnymi innymi informacjami. W szczególności nie wolno im zdradzać ani nawet sugerować, jakie wartości mają karty na ich ręce!

Przebieg rozgrywki:

Rozgrywka toczy się w turach zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara – aż do chwili, gdy graczom uda się (oby!) zagrać na siatkę wszystkie 50 kart poziomów i resetów.

Wyjątek: Kiedy w rozgrywce pięcioosobowej ostatni gracz zagra kartę, natychmiast rozgrywa on kolejną turę, stając się w ten sposób NOWYM pierwszym graczem. Proces ten powtarzajcie przez całą rozgrywkę.

W swojej turze gracz musi wykonać JEDNĄ z dwóch możliwych akcji:

- A) zagrać kartę poziomu lub kartę pauzy z ręki,
- B) zagrać kartę resetu.

Jeżeli w swojej turze gracz nie jest w stanie wykonać żadnej z tych akcji, rozgrywka natychmiast się kończy, a gracze wspólnie przegrywają!

Szczegółowy opis akcji

A) Zagrywanie karty poziomu lub karty pauzy z ręki

Aby wykonać tę akcję, po prostu zagraj z ręki kartę poziomu lub pauzy – umieść ją na siatce, przestrzegając zasad układania kart (opisanych dalej).

Po zagraniu karty dobierz na rękę nową kartę ze stosu. (Jest to najczęściej wykonywana akcja w grze).

Kartę pauzy można zagrać zamiast dowolnej karty poziomu. Wartość zagranej karty pauzy jest taka sama jak karty leżącej po jej lewej stronie.

B) Zagrywanie karty resetu

Aby wykonać tę akcję, wybierz dowolny świat i weź jedną z kart resetu leżących po lewej stronie rzędu. Połóż ją na końcu tego rzędu, przestrzegając zasad układania kart (opisanych dalej). Możesz wybrać 1 lub 2 karty z ręki i w dowolnej kolejności odłożyć je zakryte na spód stosu kart do dociągania, a potem dobrać z wierzchu stosu tyle samo kart. Nie wykonuj tej akcji, jeżeli nie chcesz odkładać kart z ręki lub jeżeli w stosie kart do dociągania nie ma już żadnej karty – dobierzesz wtedy przed chwilą odłożone karty.

Tej akcji (zagrywanie karty resetu) nie wolno ci wykonać, jeśli:

- w danym świecie nie ma już żadnej karty resetu,
- w danej kolumnie znajduje się już karta resetu.

Zasady układania kart:

1) Wszystkie karty poziomu w danym rzędzie muszą pochodzić z tego samego świata; ponadto każdy świat może mieć tylko jeden rząd.



Przykład: Ta dwójka pochodzi z tego samego świata co karta z pierwszego rzędu, więc można ją tam położyć. Nie pasuje ona do świata z żadnego innego rzędu.

2) Wartość wykładanej karty musi być większa od wartości karty po jej lewej stronie. Wyjątkiem jest karta resetu, która resetuje wartość do 0 (dzięki czemu można położyć obok niej kartę o dowolnej wartości), także 0.



Tu można położyć kartę nieba o wartości większej niż 3.

Tu można położyć kartę lasu o wartości większej niż 3.

Tu można położyć kartę bagien o wartości większej niż 3.

Tu można położyć kartę wulkanu o wartości większej niż 3.

Tu można położyć kartę pustyni o wartości większej niż 0.

3) Karty można kłaść wyłącznie w tworzonej właśnie kolumnie. Dopiero gdy kolumna zostanie w całości wypełniona, gracze mogą przejść do tworzenia nowej kolumny. (Dopiero gdy w każdym rzędzie kolumny 1 znajduje się karta, gracze mogą zagrywać karty do kolumny 2 itd.).



W tej sytuacji następny gracz, który będzie zagrywać kartę na siatkę, musi zagrać zieloną kartę lasu lub czerwoną kartę wulkanu. Żaden gracz nie może zagrać karty do innego świata, dopóki ta kolumna nie zostanie wypełniona!

Musicie ukończyć dany poziom w każdym ze światów, nim ruszycie dalej!

4) W każdej kolumnie złożonej z 5 kart muszą się znajdować 4 karty poziomów lub pauzy i **dokładnie 1 karta resetu**. Na koniec gry w każdym rzędzie powinny się znajdować 2 karty resetu.



W tej kolumnie jest dokładnie 1 karta resetu.

W tej kolumnie jest więcej niż 1 karta resetu.

W tej kolumnie nie ma żadnej karty resetu.



5) Kartę pauzy można zagrać zamiast dowolnej karty poziomu. Wartość zagranej karty pauzy jest taka sama jak karty leżącej po jej lewej stronie. Jeżeli jest to karta resetu, wówczas wartość karty pauzy wynosi 0.



Traktujcie tę kartę jako kartę nieba o wartości 2.



Traktujcie tę kartę jako kartę bagien o wartości 0.



Kiedy wyczerpią się karty...

Gdy wyczerpią się karty w stosie, gracze kontynuują rozgrywkę, ale odtąd nie mogą dobierać nowych kart na rękę. Zamiast tego zyskują opisaną niżej specjalną zdolność ułatwiającą rozgrywkę. Ilekroć gracz zagrywa kartę pauzy do danego świata, może dodatkowo odrzucić kartę poziomu pochodzącą z tego samego świata (o ile ma taką na rękę). Odrzuconą kartę odkłada pod zagrana kartę pauzy. Każda karta pauzy umożliwia odrzucenie tylko jednej karty. Jeżeli graczowi skończą się karty na rękę, do końca gry jest on pomijany, ale rozgrywka toczy się dalej – aż do chwili, gdy wszystkim graczom skończą się karty (lub poniosą oni porażkę).

Wygrywanie i przegrywanie:

Gracze wygrywają, jeśli zdołają umieścić na siatce wszystkie 50 kart poziomów i resetów.

Jeśli jednak w swojej turze gracz nie jest w stanie wykonać żadnej akcji, rozgrywka natychmiast się kończy, a gracze przegrywają.



Gracze przegrali. Jest tura kolejnego gracza, ale nie może on wykonać żadnej akcji. Na ręce została mu karta lasu 6, której nie zagra, ponieważ w rządzie lasu leży karta o wyższej wartości (karta lasu 8). Nie może on także zrobić resetu, ponieważ obie karty resetu lasu zostały wykorzystane wcześniej. Gdyby grupa grała na niższym poziomie trudności, być może Daniel dysponowałby kartą pauzy – mógłby ją zagrać i odrzucić kartę 6 z ręki, kładąc ją pod kartę pauzy. Niestety graczom udało się dotrzeć do 10 poziomu (10 kolumny) tylko w 3 z 5 światów... Czy wam pójdzie lepiej?

Jeśli chcecie śledzić swoje postępy z gry na grę, na koniec rozgrywki możecie policzyć, ile kart poziomów i resetów udało się wam wyłożyć. Będzie to wasz finalny wynik, powiększony o bonus za niezagrane karty pauzy: +5 za jedną, +20 za dwie i +40 za trzy.

Jeśli uda się wam zagrać wszystkie karty poziomów i resetów, bonus za niezagrane karty pauzy wzrasta: +10 za jedną, +30 za dwie i +50 za trzy.

Każdy wynik powyżej 50 punktów jest bardzo dobry – a maksymalny wynik 100 punktów udaje się osiągnąć niewielu graczom!

Wskazówki:

- Przy każdej kolumnie warto przedyskutować, kto powinien zagrać kartę resetu.
- Nie licząc ostatniej, 10 kolumny, unikajcie wykładania więcej niż jednej karty o wartości 8 w tej samej kolumnie – jeśli bowiem nie macie karty pauzy, w następnej kolumnie na pewno przegracie!
- Jeśli w danym świecie zagraliście już 2 resety, wszystkie kolejne karty powinniście zagrywać po kolei, zgodnie z ich rosnącą wartością.
- Gra w wariacie jednoosobowym przebiega zgodnie z zasadami ogólnymi.
- Na koniec gry, niezależnie od wygranej czy przegranej, rzućcie okiem na wszystkie karty i opowiedzcie, jakie przygody przeżył Izzy!



Twórcy

Projekt gry: Hisashi Hayashi

Ilustracje: Francisco Coda

Tłumaczenie oryginalnych zasad: HAL99 & Daryl Chow

Specjalne podziękowania: Japon Brand, Okazu Brand
i Tasty Minstrel Games

Polskie wydanie

Koordinator projektu: Kamila Biedrońska

Skład: Zespół Muduko

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Ewa Popielarz, Aleksandra Kleczka

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

MATAGOT

© 2023 Prawa na obszar terytorialny całego świata: Editions Matagot
161 rue Fernand Audeguil 33000 Bordeaux, Francja
www.matagot.com



muduko.com

Wydawnictwo Muduko
Podłęża 650, 32-003 Podłęża

Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.
© for Polish edition 2024 Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



