

LISKI: OJOJANIE

TRYB UPROSZCZONEJ ROZGRYWKI W FORMACIE PRINT AND PLAY

Macie przed sobą zasady trybu uproszczonej rozgrywki w **Liski: Ojojanie**, dzięki którym szybko nauczycie się podstaw gry.

Celem gry jest pokonanie **koszmaru** i uratowanie Lisiego Królestwa przed falą problemów. Wygracie, gdy w szóstej rundzie pokonacie **koszmar**. Przegracie, gdy pod dowolną kolumną znajdą się 3 **żeton strachu**.



PRZYGOTOWANIE DO GRY



ZNACZNIKI SERKÓW



ŻETONY STRACHU

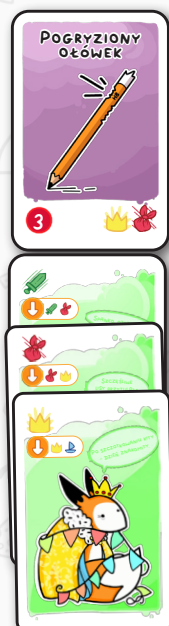


Przed rozpoczęciem przygotowania do gry zeskanujcie kod QR widoczny z prawej strony. Następnie pobierzcie, wydrukujcie i wytnijcie wszystkie potrzebne elementy: 1 kartę **koszmaru**, 20 kart **problemów**, 40 kart **ojojanian** (2 × 20 kart), 12 znaczników serków i 12 **żetonów strachu**.



WSZYSTKIE ELEMENTY
SĄ TAKŻE DOSTĘPNE NA
APP.LISIESPRAWY.PL

- Potasujcie osobno talię **problemów** i talię **ojojanian** i połóżcie zakryte w obszarze gry.
- Połóżcie odkrytą kartę **koszmaru** „Zmarzlin”.
- Wylosujcie 6 zakrytych kart **problemów** i połóżcie po 1 odkrytej w rzędzie, tak aby pierwsza karta znajdowała się pod kartą **koszmaru**. Znaczniki serków i **żetony strachu** połóżcie obok.
- Dobierzcie 12 zakrytych kart **ojojanian** i rozdzielcie je równo między wszystkich graczy (np. w grze 3-osobowej rozdajcie każdemu po 4 karty).



ZASADY TRYBU UPROSZCZONEJ ROZGRYWKI

Rozgrywka trwa 6 rund. W pierwszej rundzie rozegracie 3 fazy, a w następnych – 4.

1. Faza ojojanian

Odkryjcie zakryte karty **ojojanian**.

W tej fazie dokładacie karty **ojojanian** pod kolumnami z kartami **problemów**, starając się je pokonać. Aby pokonać **problem**, musicie zebrać odpowiednie zestawy symboli **ojojanian**. Na przykład aby pokonać **problem** „Pogryziony ołówek”, potrzebujecie 3 symboli **ojojanian**, w tym 1 🍌 i 1 🐛. Wymagane symbole znajdziecie na kartach **ojojanian**. Co najmniej 1 symbol **ojojanian** na dokładanej karcie musi odpowiadać 1 z symboli przejścia na karcie, na którą ją kładziecie. Na przykład symbol 🍌🐛🐛 oznacza, że na kolejnej karcie musi znajdować się symbol 🍌 albo 🐛.

W grze nie ma podziału na tury poszczególnych graczy. Wspólnie kładziecie karty, możecie je dowolnie przekładać między kolumnami i cofać do swojego obszaru gry aż do końca tej fazy.

W pierwszej rundzie pokonacie maksymalnie 4 **problemy** – możecie zacząć od dowolnego z nich. Gdy uznacie, że ułożyliście karty najlepiej, jak się dało, przejdźcie do fazy problemów.



2. Faza problemów

Sprawdźcie, czy **problemy** zostały pokonane, zaczynając od kolumny z lewej strony.

Pamiętajcie, że w tej fazie **nie możecie** przekładać kart.

Upewnijcie się, że symbole na wyłożonych kartach **ojoiania** pasują do symboli przejścia.

Zabierzcie z powrotem karty, których symbole **ojoiania** nie pasują do symboli przejścia.

Jeśli pokonaliście **problemy**, odłóżcie pokonane karty i użyjcie do ich pokonania karty **ojoiania** na odpowiednie stosy kart odrzuconych z prawej strony obszaru gry. Za każdą pokonaną kartę **problemu** otrzymujecie 1 znaczek serka 🧀. Zdobyte w ten sposób znaczki serków będziecie mogli wydać w fazie planowania (zob. niżej).

Jeśli nie pokonaliście **problemów**, połóżcie pod każdą kolumną niepokonanych kart 1 **żeton strachu**. Gdy musicie dołożyć trzeci taki żeton pod tę samą kolumnę, przegrywacie!

3. Faza uzupełniania

Rozdajcie 12 zakrytych kart **ojoiania** między graczy i dołóżcie po 1 karcie **problemu** na wierzch każdej kolumny **problemów**. Może to spowodować, że w niektórych kolumnach powstaną skupiska **problemów** (zob. ramka „Skupisko problemów”).

Przesuńcie kartę **koszmaru** o 1 miejsce w prawo. Jeśli karta **koszmaru** znajdzie się nad szóstą kartą **problemu**, przesunąć ją na wierzch tej kolumny.

Jeśli macie dołożyć do kolumny **problemów** czwartą kartę (**problemu** albo **koszmaru**), połóżcie ją o 1 kolumnę dalej (jeśli nie ma miejsca w szóstej kolumnie, kartę należy położyć w pierwszej).

Jeśli dowolna talia kart się wyczerpie, potasujcie odrzucone karty i stwórzcie nową.

ZASADY DOTYCZĄCE KOLEJNYCH RUND

Od drugiej rundy faza **ojoiania** trwa 2 minuty. Użyjcie aplikacji do mierzenia czasu. Aby ją pobrać, zeskanujcie kod QR widoczny z prawej strony. Pamiętajcie, że w drugiej i kolejnych rundach rozgrywacie 4 fazy zamiast 3.

Faza planowania

Tę fazę rozgrywacie **przed** fazą **ojoiania**. Możecie się w niej naradzać, układać odkryte karty **ojoiania**, które Wam zostały, i wydawać znaczki serków. Płacąc 1 znaczek serka 🧀, możecie dobrać 2 zakryte karty **ojoiania** z talii albo usunąć 1 **żeton strachu** spod dowolnej kolumny **problemów**.

Gdy skończycie, uruchomcie odliczanie czasu w aplikacji i zacznijcie fazę **ojoiania**.

KONIEC GRY

Wygrywacie, jeśli uda Wam się pokonać **koszmar**.

Przegrywacie, jeśli na koniec **szóstej** rundy nie uda Wam się pokonać **koszmaru** lub jeśli w dowolnym momencie rozrywki musicie dołożyć trzeci **żeton strachu** pod dowolną kolumnę **problemów**.

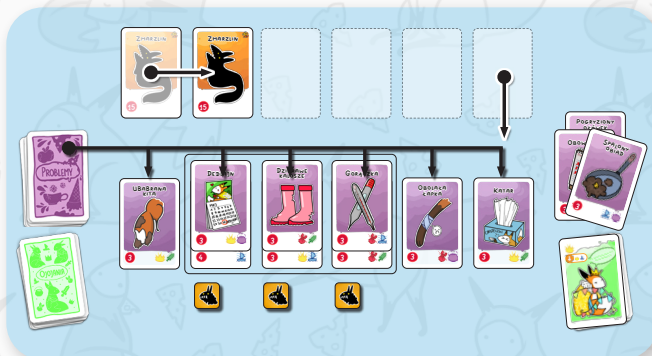


Zbierzcie lisią drużynę i uratujcie Lisie Królestwo w nowej pełnej wersji gry **Liski: Ojoianie** (2. edycja). I pamiętajcie, że ojojane miejsca bołą mniej!

LISIE SPRAWY

GINDI.PL

rebel



LISIA APLIKACJA
JEST TAKŻE DOSTĘPNA NA
APP.LISIESPRAWY.PL



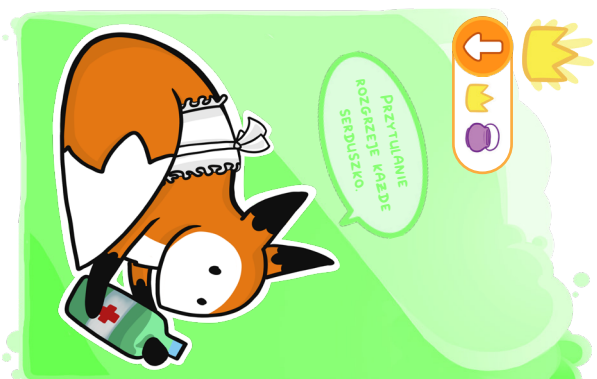
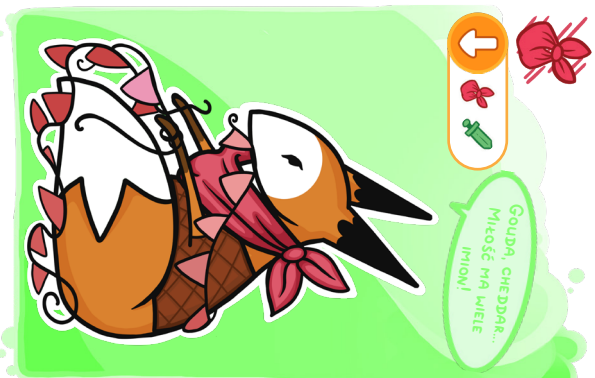
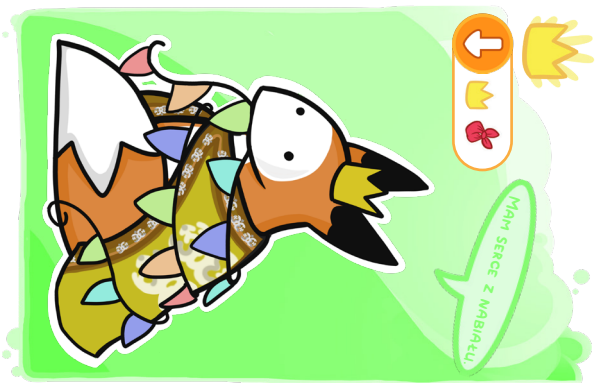
SKUPISKO PROBLEMÓW

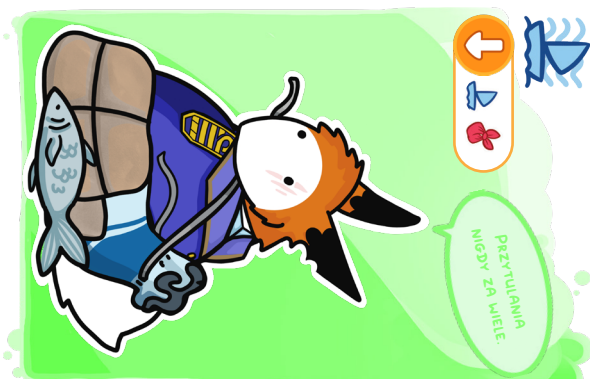
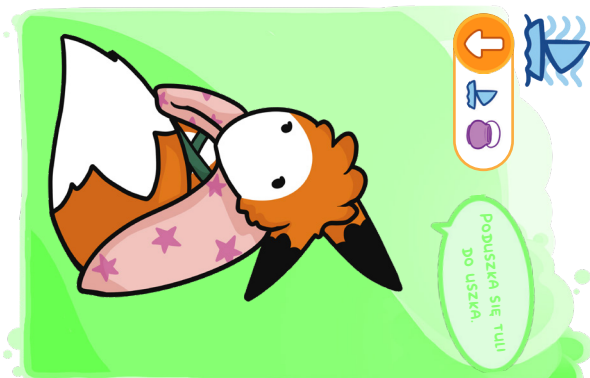
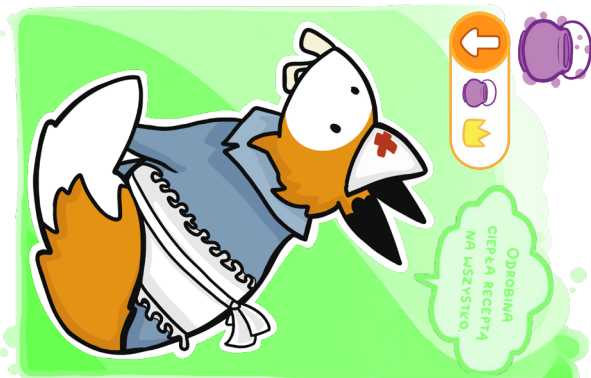
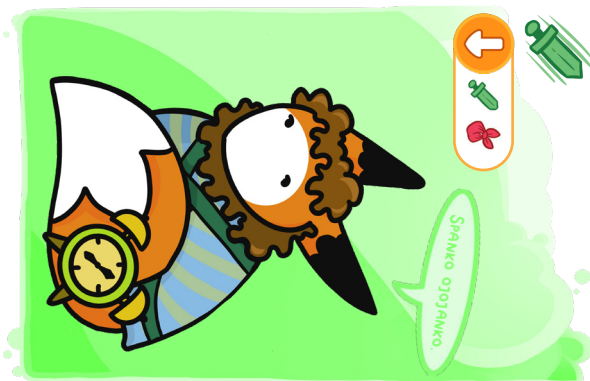
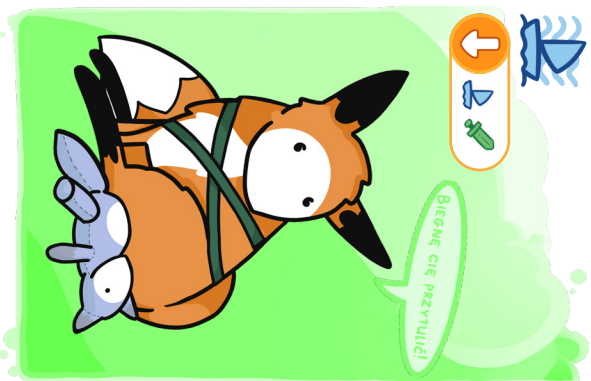


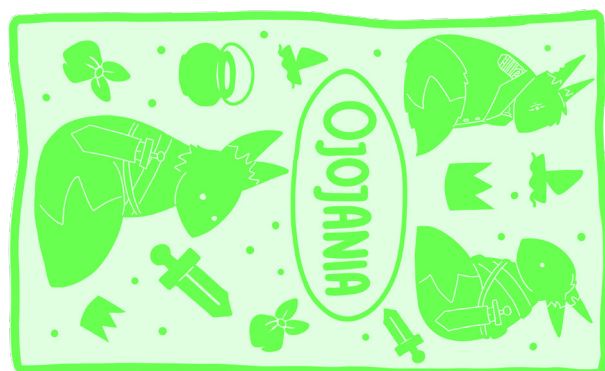
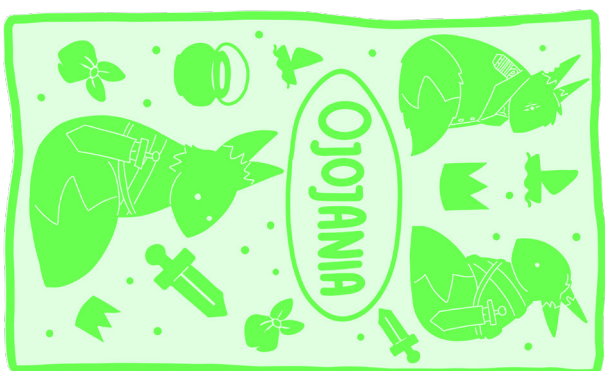
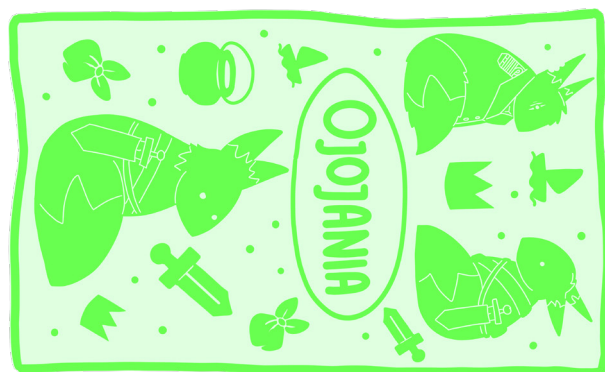
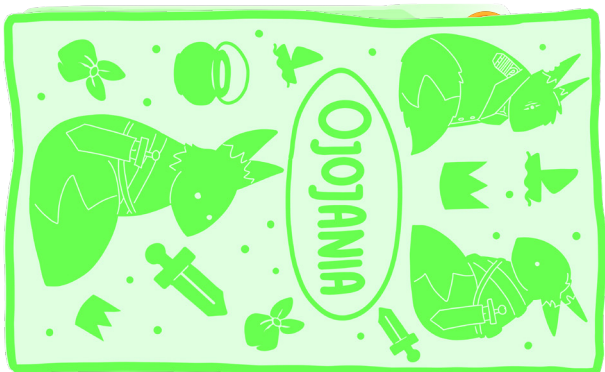
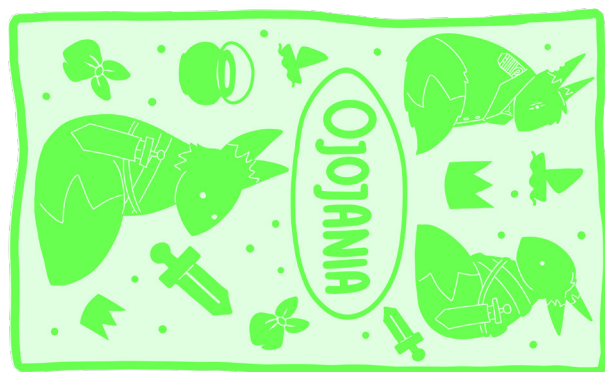
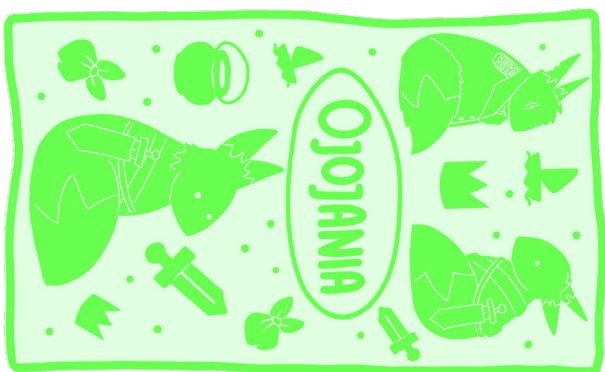
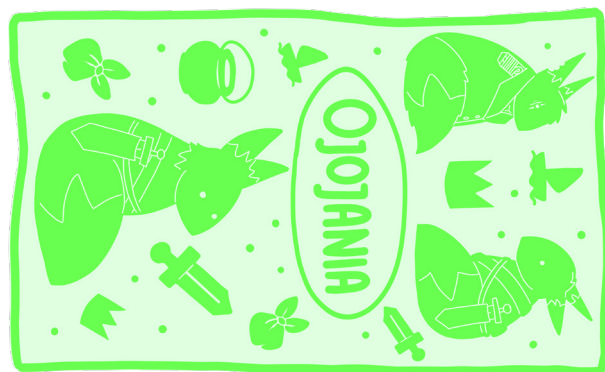
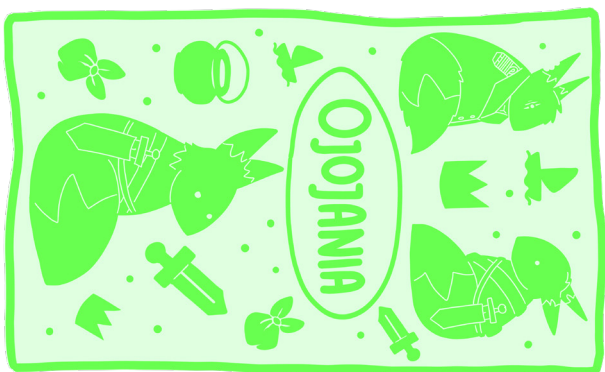
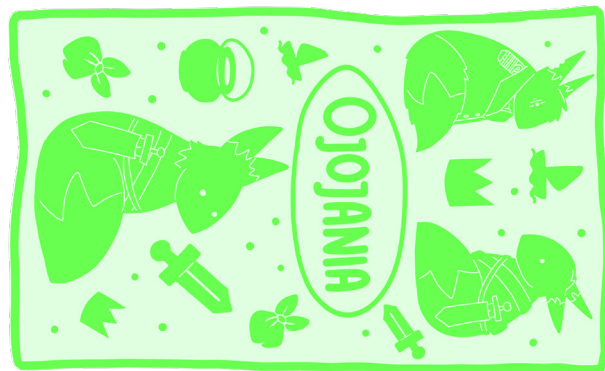
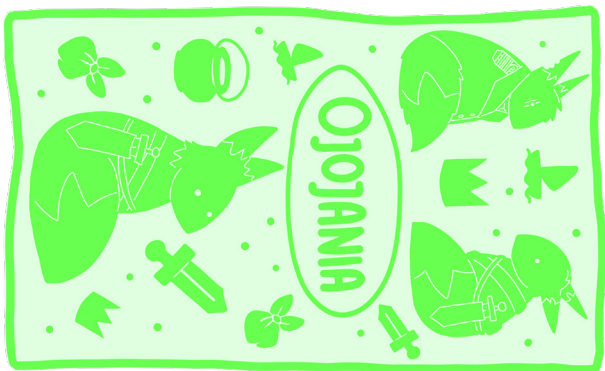
W przypadku skupisk **problemów** musicie pokonać wszystkie znajdujące się w danej kolumnie **problemy** jednocześnie – nie możecie usuwać ich pojedynczo.

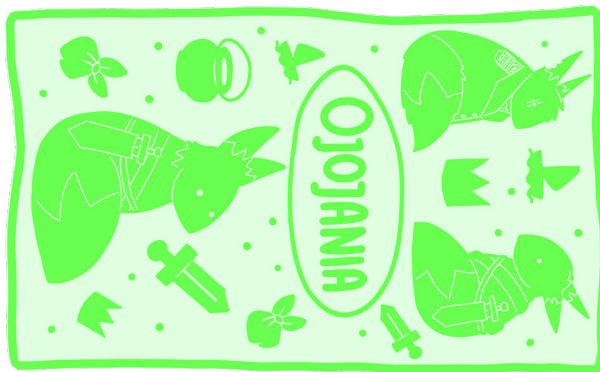
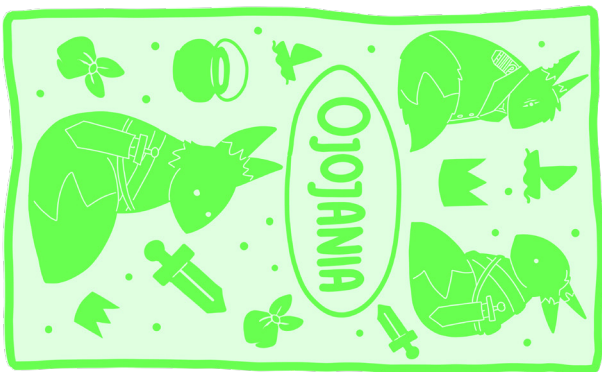
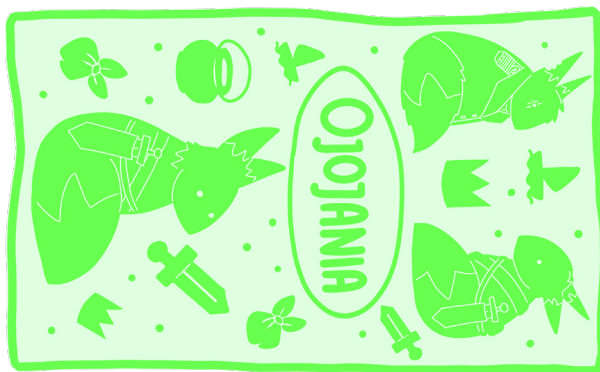
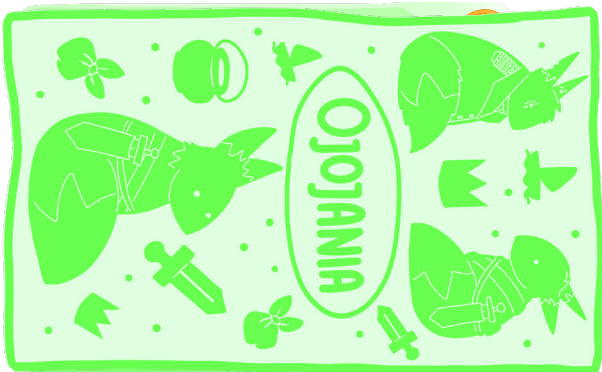
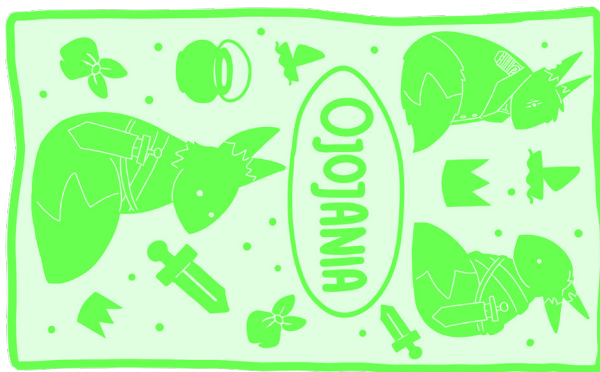
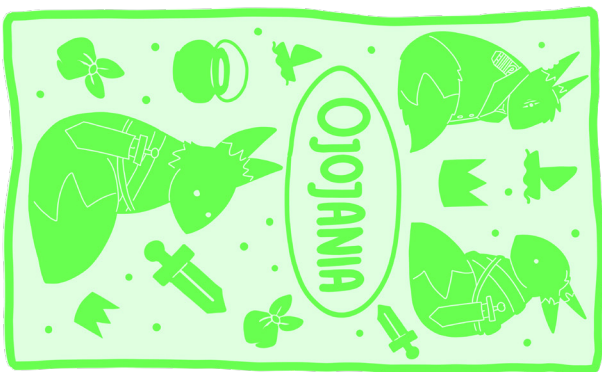
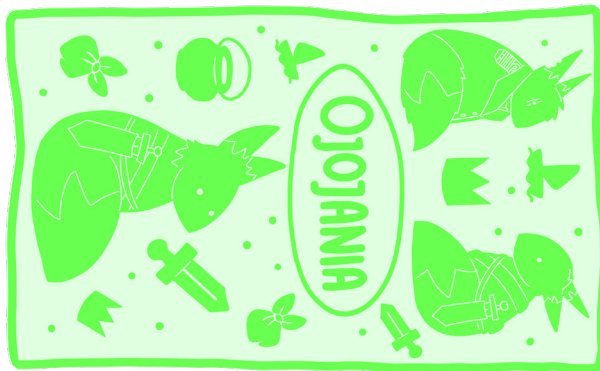
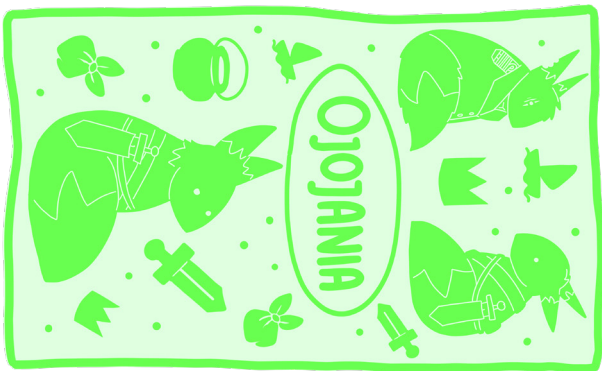
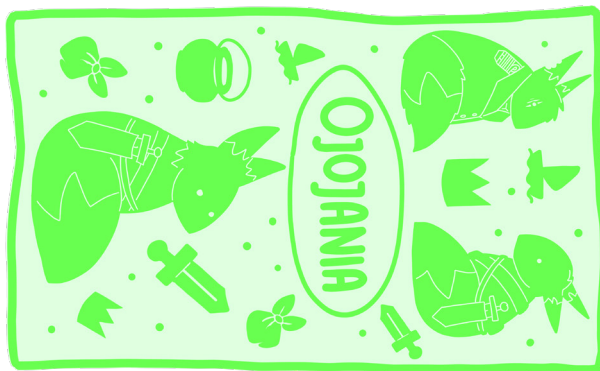
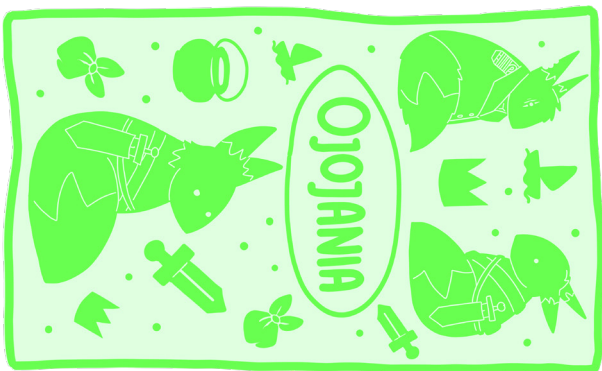


Jesteście ciekawi, jak wygląda tryb pełnej rozrywki? Zeskanujcie kod QR albo zajrzyjcie na stronę video.lisiesprawy.pl, gdzie znajdziecie film z zasadami.









POGRYZIONY
OŁÓWEK



3



UBABRANA
KITA



3



BRUDNE
NACZYNNIA



3



DEDLAJN



3



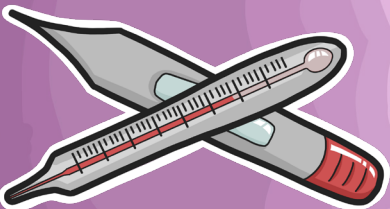
DZIURAWY
KALOSZE



3



GORĄCZKA



3



OBOŁĄKA
ŁAPKA



3



OBOWIAZKI



3



PĘKNIĘTE
SERDUSZKO



3



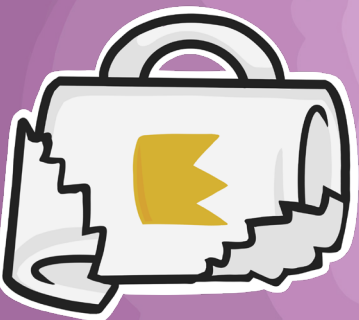
ROBACZYWE
JABŁKO



3



ROZBITY
KUBEK



4



WSTAWANIE
RANO



4



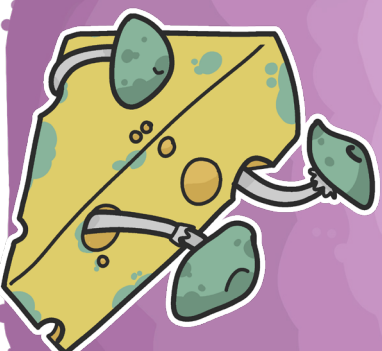
ZALEGŁE
PRANIE



4



ZEPSUTY
SEREK



4



ZIMNA KAWA



4



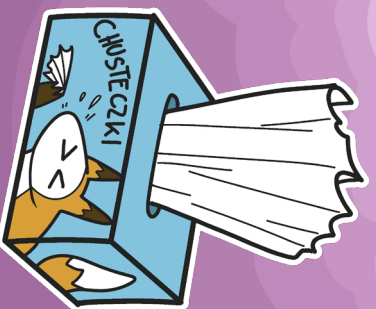
PODARTY KOC



3



KATAR



3



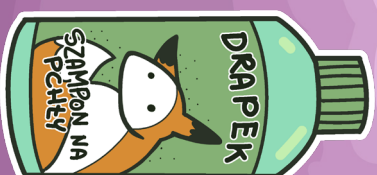
SPALONY
OBIAD



3



PCHŁY



3



PECH



3







