

RYSOSTWORY

Zaawansowana gra fabularna



Łowcy Potworków

m
mduko

Wprowadzenie

„Łowcy potworków” to gra fabularna oparta na grze karcianej „Rysostwo-ry”. Jak każda gra fabularna, cechuje się dużą dowolnością, ponieważ decydujący głos zawsze należy do Mistrza gry. Kto to taki? To osoba, która odpowiada za przebieg gry. W przypadku gier tego typu zaleca się, aby była to osoba dorosła (rodzic, nauczyciel, krewny, przyjaciel itd.).

Tryby gry:

Można grać na dwa sposoby: „W DOMU” gra rozgrywana jest na planszy lub na żywo. „W TERENIE” gramy zawsze na żywo. Zarówno w domu, jak i w terenie, można wybrać jeden z dwóch wariantów: „walkę potworów” lub „polowanie na potwory”.

Zaraz wszystko wyjaśnimy.

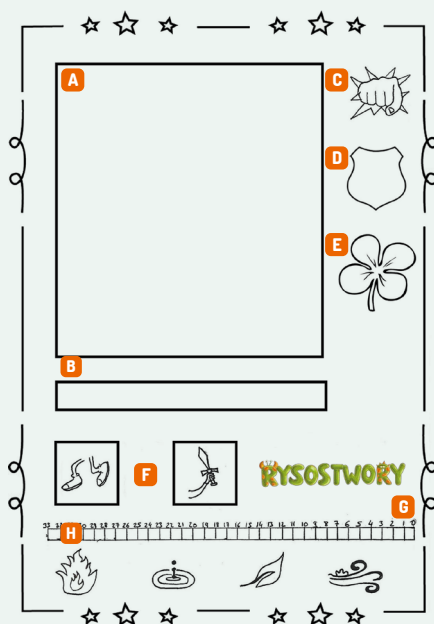
Materiały potrzebne do gry:

- ▶ zestaw kart do gry **RYSTWORY**
- ▶ coś do narysowania potwora (ołówki, długopis, flamaster itd.)
- ▶ cztery kredki do pokolorowania potwora oraz symbolu żywiołu, do którego należy, a w razie potrzeby także symbolu szczęścia. Można w tym celu użyć również ołówka.
- ▶ sześcienna kostka (można też w tym samym celu używać palców, dalej wyjaśnimy, w jaki sposób)
- ▶ kartki papieru
- ▶ kolorowe żetony (można wykorzystać żetony z innej gry lub je narysować i wyciąć)
- ▶ kawałki włóczki lub sznurka (jeśli gra rozgrywana jest w domu i chcemy zaznaczyć pola gry; jest to opcjonalne).

Karta potwora

Jak korzystać z karty potwora?

- A. Rysunek:** na środku narysuj potwora (wykorzystaj do tego karty do gry RYSOSTWORY).
- B. Imię potwora:** zapisz sylaby znajdujące się na kartach, z których zbudowałeś potwora, zgodnie z zasadami gry RYSOSTWORY.
- C. Siła:** w tym miejscu wpisz sumę wartości poszczególnych kart, z których zbudowałeś potwora.
- D. Ochrona:** zależy od siły potwora. Jeśli potwór jest zbyt silny, staje się zbyt pewny siebie i nie chroni się w odpowiedni sposób.
- ▶ Jeśli jest słaby, ma świadomość, że trudno będzie mu stawić czoła innym potworom, dlatego korzysta z dodatkowej zbroi, kolców, pancerza, ochroniaczy. Obrona obliczana jest w następujący sposób:
 - ▶ Jeśli siła potwora wynosi więcej niż 12 punktów: dzielimy jej wartość przez 2 i zaokrąglamy w dół.
- E.** Jeśli siła potwora nie przekracza 12 punktów: do jej wartości dodajemy 2 punkty.



- F. Szczęście:** tylko potwory o sile nie przekraczającej 12 punktów mogą skorzystać ze szczęścia. Zaznacz lub pokoloruj jego symbol na karcie.
- G. Akcja ruchu lub ataku:** w każdej turze należy wybrać jedną z akcji – ruch lub atak. Rzucasz kostką i umieszczasz ją w odpowiednim polu. Przed rzutem musisz powiedzieć, jaką akcję chcesz wykonać. Ma to uniemożliwić zmianę akcji w zależności od uzyskanego wyniku (np. jeśli wybrałeś atak i wyrzuciłeś 1, nie możesz zmienić wybranej akcji). Kostkę należy umieścić w odpowiednim polu, aby nie było wątpliwości, która akcja została wybrana.
- H. Pasek życia:** Potwór ma tyle samo punktów życia co siły. Należy zakreślić liczbę odpowiadającą sile potwora. W miarę utraty punktów życia w trakcie gry skreślamy kolejne okienka aż dojdziemy do 0.
- I.** Potwory nie odzyskują życia. Kiedy potwór dojdzie do 0, wracamy do „Przenośnego laboratorium potworów”, tworzymy kolejnego potwora i zaczynamy grę od nowa (wyłumaczymy to na stronie 5).
- J. Rodzaje żywołów: Ogień, woda, powietrze i ziemia.** Zakreśl lub pokoloruj wybrany symbol żywołu, do którego ma należeć potwór.

Rada dla mistrza gry: najlepiej by było, gdyby w rozgrywce brał udział przedstawiciel każdego żywołu.

Rodzaje akcji:

Ruch:

- ▶ **Gra na planszy:** rzuć kostką i przesuń się o wskazaną liczbę pól (nie jest konieczne wykorzystanie całego ruchu, jednak trzeba pamiętać, że niewykorzystana część przepada).
- ▶ **Gra na żywo:** każde pomieszczenie to osobne pole; korytarz można podzielić na kilka pól za pomocą sznurka i taśmy klejącej. Aby uniknąć kucania i nie zgubić kostki, można rzucać nią do pudełka na grę. Należy jednak pamiętać, aby przed wykonaniem rzutu powiedzieć na głos, która akcja została wybrana. Można również zrezygnować z kostki i użyć palców. Wszystkie dzieci z wyjątkiem tego, którego тура właśnie trwa, stają wtedy w półokręgu. Chowają ręce za plecami i podnoszą dowolną liczbę palców (jakby liczyły na palcach). Dziecko, którego тура właśnie trwa, wybiera jedno z nich. Liczba palców pokazanych przez wybrane dziecko odpowiada wynikowi rzutu kostką.
- ▶ **Gra w terenie:** nie trzeba rzucać kostką. Dzieci przemieszczają się po obszarze gry, a Mistrz gry wskazuje, gdzie znajdują się potwory (może wcześniej zostawić karty potworów w różnych miejscach, tak aby gracze mogli je odnaleźć).

Atak: w przypadku gry na planszy możemy przeprowadzić atak, gdy staniemy na polu, na którym już znajduje się potwór.

- ▶ Atakujący rzuca kością jako pierwszy. Przykład 1 (walka potworów): Potwór o sile 18 i obronie 9 atakuje potwora o sile 10 i obronie 12 oraz aktywnym szczęściu (ma mniej niż 12 punktów siły). Rzuca kostką i uzyskuje wynik 4. Jest on sumowany z punktami siły ($18+4=22$). Od otrzymanej sumy odejmuje się punkty obrony atakowanego potwora (12). Ostateczny

wynik to 10. W efekcie atakowany potwór powinien stracić tyle samo punktów życia, jednak aktywuje szczęście i obniża straty o połowę (traci 5 punktów). Odejmuje 5 punktów życia i skreśla 5 okienek na pasku życia. (Uwaga: W kolejnym punkcie tłumaczymy, w jaki sposób można skorzystać ze szczęścia).

Teraz przychodzi kolej na kontratak potwora o sile 10. Rzuca kostką i umieszcza ją w polu ataku. Wynik rzutu to 4. Sumuje go z siłą (10), co daje 14 punktów siły ataku. Odejmujemy obronę pierwszego potwora (9) i ostatecznie skreślamy 5 punktów życia.

Korzystanie ze szczęścia:

Możesz skorzystać ze szczęścia w każdej rundzie walki, zarówno kiedy jesteś osobą atakującą, jak i atakowaną. Możesz to jednak zrobić w odniesieniu do tylko jednej z akcji (albo do obrony, albo do ataku), dlatego wybieraj rozważnie.

- ▶ Za każdym razem po skończeniu rundy, kiedy pozostaje chociaż jeden potwór, który jeszcze nie został pokonany, możesz ponownie skorzystać ze szczęścia.
- ▶ Aby aktywować szczęście, musisz krzyknąć „**Mam szczęście!**”.
- ▶ Jeśli aktywujesz szczęście, kiedy jesteś atakowany, całkowite obrażenia zadane przez potwora zostaną zmniejszone o połowę.
- ▶ Jeśli aktywujesz szczęście, kiedy przeprowadzasz atak (zarówno w ramach kontrataku, jak i kiedy atakujesz jako pierwszy), w momencie uzyskania bardzo niskiego wyniku rzutu możesz krzyknąć „Mam szczęście!” i odwrócić kostkę, ustawiając ją przeciwną stroną do góry, dzięki czemu będziesz mógł zadać trochę więcej obrażeń. Przykładowo jeśli uzyskasz wynik 1, dzięki szczęściu możesz odwrócić kostkę i zmienić wynik na 6.

Sity żywiołów:

Kiedy atakujesz potwora w miejscu, w którym króluje twój żywioł, dodajesz 1 do punktów ataku. Z drugiej strony jeśli atak przeprowadzany jest w miejscu, w którym nie występuje twój żywioł, musisz odjąć 1 od punktów ataku.

Lokalizacja żywiołów:



- ▶ **Ogień:** kuchnie, gniazdka, grzejniki, miejsca, w których jest bardzo ciepło itd.
- ▶ **Woda:** łazienki, rzeki, baseny, morza i jeziora, fontanny itd.
- ▶ **Ziemia:** salony, parki, pola, doniczki, piaskownice itd.
- ▶ **Powietrze:** sypialnie, tarasy, podwórka, balkony, wentylatory itd.

Czasami niektóre miejsca, przede wszystkim te, które znajdują się na zewnątrz, mogą być korzystne dla różnych żywiołów. Na przykład w parku rządzi żywioł ziemi, jednak jeśli danego dnia jest tam gęsta mgła, wówczas żywiołem dominującym będzie powietrze. Latem, kiedy będzie 40 stopni w słońcu, znaczenia nabierze również żywioł ognia. Gra w takich warunkach zawsze zależy od decyzji Mistrza gry (nikt rozsądny nie będzie bawił się z dziećmi na podwórku w czterdziestostopniowym upale).

Uwaga: przenośne laboratorium

Kiedy gracz utraci wszystkie potwory może wziąć kolejnych 5 kart i stworzyć nowego potwora. Można powiedzieć, że dziecko odwiedziło przenośne laboratorium i stworzyło nowego potwora.

Zwycięzca: Zwycięzcą zostaje gracz, który pokona 5 innych potworów. Zachowuje swoją kartę potwora jako pamiątkę, może ją również wykorzystać w kolejnych potyczkach.

Gra fabularna w domu (na planszy lub na żywo)

1. RYSUJEMY PLAN DOMU, w którym będzie toczyć się rozgrywka (można pobrać plany domów ze strony internetowej gry).
2. Każdy pokój to jedno pole. Korytarz może być podzielony na kilka pól pozwalających wejść do poszczególnych pokoi, salonu, łazienki itd.
3. Wszystkie dzieci rysują po kilka potworów lub wykorzystują potwory z poprzednich rozgrywek.
4. IM WIĘCEJ POTWORÓW, TYM DŁUŻSZA ROZGRYWKA.

Potwory mogą zostać rozmieszczone losowo w całym domu. Karty należy złożyć na pół, tak aby dzieci nie widziały, z którym potworem będą miały do czynienia. Jeśli w rozgrywce wykorzystujemy potwory stworzone przez dzieci, to one same rozmieszczają je po pokojach (każda karta powinna zostać podpisana, aby umożliwić identyfikację autora, ale w sposób niewidoczny z zewnątrz).

UWAGA: Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce liczba potworów była taka sama jak liczba graczy.

Jeśli karty potworów nie mieszczą się w pokojach przedstawionych na planie, można zamiast nich rozstawić żetony. Do każdego dziecka przypisany jest tylko jeden kolor. Jeśli w grze na jednego gracza przypada więcej niż jeden potwór, oznaczamy tym samym symbolem żeton i powiązaną kartę potwora (np. Jarek chce umieścić swojego potwora GEFLEWILARKE w łazience, bo jego żywiołem jest woda. Ponieważ karta potwora nie mieści się w polu łazienki na planie, umieszcza tam żeton w swoim kolorze – w tym przypadku czerwonym. Oznacza kartę GEFLEWILARKI i powiązany żeton cyfrą 1).

5. Aby przemieścić się z jednego pomieszczenia (poła) do drugiego potrzebny jest 1 ruch/akcja. Masz jedną akcję na turę, możesz wybrać „ruch” lub „walkę”.

Najpierw mówimy głośno, którą akcję wybraliśmy. Następnie rzucamy kostką.

UWAGA: pamiętaj, że za każdym razem przed wykonaniem rzutu należy powiedzieć, którą akcję wybraliśmy.

Przykład rozgrywki: Polowanie na potworki

Odebraliśmy właśnie ważny telefon z laboratorium potworków. Dowiedzieliśmy się, że kilka potworków uciekło i ukrywa się w domu Oskara. Zwróciliśmy się do „Oficjalnego Klubu Łowców Potworków” z prośbą o wysłanie najśawniejszych i najodważniejszych członków, którzy przeszukają dom i spróbują złapać wszystkie potworki.

Na wezwanie odpowiedzieli Marta, Aleks i Amelka, którzy razem z Oskarem postarają się oczyścić dom z potworów. Potrzebują jednak wsparcia, dlatego najpierw udali się do laboratorium, aby stworzyć własne potwory, które pomogą im znaleźć i schwytać zbiegów.

Kiedy dotarli do domu, dowiedzieli się od Oskara, że potwory poukrywały się w różnych pomieszczeniach. Oskar ostrzegł ich, że powinni być bardzo ostrożni, ponieważ miejsca, w których potworki się ukryły, mogą dodawać im sił. To żywiołaki, czyli potwory utożsamiane z ogniem, ziemią, wodą i powietrzem. Wodne potwory stają się silniejsze w łazienkach. Ogniste potwory mają większą siłę w kuchni, gdzie gotujemy. W salonie dominują potwory ziemne.

To dlatego, że na dywanach jest pełno ziemi i piachu. Nanoszą je dzieci, które nie zdejmują butów po powrocie do domu. A w pokojach, które wietrzymy całymi dniami, lubią chować się potwory powietrzne. Łowcy muszą o tym pamiętać. Usprawni to ich współpracę i ułatwi wybór najodpowiedniejszych potworów do walki ze zbiegami.

Oskar: „Witajcie w moim domu. Jesteśmy teraz w holu, centrum zarządzania i jedynym bezpiecznym miejscu, w którym nie ma potworów. Trzeba zastanowić się nad tym, co zrobimy najpierw”.

Aleks: „Widzę, że łazienka jest w odległości 3 pól od holu, mam wodnego potwora, więc spróbuję dostać się tam za jednym rzutem, zobaczymy, co nas tam spotka. Wyrzuciłem 4, to wystarczy, żeby dojść do łazienki. Przesuwam moją kartę postaci na pole łazienki (w przypadku gry fabularnej na żywo gracz może faktycznie przejść do łazienki). W środku znajduję potwora (jeśli jest ich tam więcej, należy wybrać jedną z kart, rozłożyć ją i sprawdzić, co to za potwór). To Famifranimir! Tak się składa, że to wodny potwór. Spróbuję go złapać.

Aleks kontynuuje: Udało mi się! Ale straciłem przez niego dużo punktów życia. Mogę spróbować stoczyć kolejną walkę, ale jeśli przegram, będę musiał wrócić do holu i narysować kolejnego potwora, żeby móc wrócić do gry. Dlatego wolę odpocząć i poczekać na resztę.

Amelka: To moja kolej. Spróbuję przejść jak najdalej korytarzem, aby dotrzeć do pokojów, które znajdują się w głębi, bo mój mój potwór, TOFLE-KIDRAGON, należy do żywiołu powietrza. Wyrzucam 6 i przechodzę na ostatnie pole w głębi. Po wykonaniu kolejnego rzutu będę mogła wejść do jednego z tych dwóch pokojów”.

Marta: A teraz ja! Wyrzuciłam 2. Oj, to bardzo mało! Ale salon znajduje się

dwa pola ode mnie. Zobaczą, co jest w środku. Pod stołem jest potwór! Do tego należy do żywiołu ziemi, w przeciwieństwie do mojego. Potwór z salonu będzie mógł przy każdym rzucie dodać 1 punkt do ostatecznych obrażeń (salon wchodzi w obszar żywiołu ziemi), a ja będę musiała odjąć 1 od wyniku mojego rzutu. Będzie mi trudno, ale na szczęście mój potwór ma dużo siły.

Marta kontynuuje: Super! Pokonałam ziemnego potwora. Nie muszę wracać do holu. Kiedy przyjdzie moja tura, będę dalej eksplorować dom w poszukiwaniu potworów.

Gra kontynuowana jest do momentu aż wszystkie potwory zostaną pokonane. Dziecko, które schwyta najwięcej potworów, zostaje zwycięzcą. (Jeśli w danej rozgrywce dzieci ze sobą współzawodniczą, zbierają pokonane potwory. Jeśli nie, wszystkie pokonane potwory trafiają do wspólnej puli). Wtedy wszyscy wracają do holu i każde dziecko ciągnie losowo jedną kartę z zestawu kart do gry Rysostwory. Według kolejności określonej w grze (czerwony, niebieski itd.) rysują poszczególne części potwora, który będzie nagrodą dla zwycięzcy. Jest to szczególny potwór, ponieważ jest rysowany wspólnie przez wszystkich pozostałych graczy. Jeśli w grze brało udział mniej niż pięcioro dzieci, mogą narysować po kilka fragmentów potwora. Jeśli było ich więcej niż pięcioro, można rozdzielić między nimi takie zadania, jak wpisanie imienia, punktów siły, obrony czy życia.

ZALECAMY, BY W MIARĘ MOŻLIWOŚCI GRA BYŁA KOOPERACYJNA.

