Dodatek

Zawartość pudełka

72 karty:

- 3 karty etapów w kolorach: zielonym, żółtym i czerwonym,
- 59 kart walki:
  - · 18 kart Robinsona,
  - · 11 kart starzenia się: (8 zwykłych, 3 zaawansowane),
  - · 30 kart zagrożeń,
- 10 kart piratów,

22 punkty życia,

3 plansze porządkowe

KARTY WALKI

Karty Robinsona **Karty starzenia się**



- A Nazwa
- B Siła Robinsona
- C Zdolność specjalna (opcjonalnie)
- D Liczba punktów życia za zniszczenie tej karty
- E Karty starzenia się:
  - Zwykłe
  - Zaawansowane

KARTY WALKI
Karty zagrożeń



Strona zagrożenia (górna strona karty)

- A Nazwa
- B Liczba darmowych kart
- C Wartość zagrożenia dla każdego etapu (zielonego, żółtego, czerwonego)

Strona wiedzy (dolna strona karty)

- D Nazwa
- E Siła
- F Akcja specjalna (opcjonalnie)
- G Liczba punktów życia za zniszczenie tej karty

Przygotowanie gry

Rozpoczynasz grę na poziomie 1. Przed rozgrywką:

1. Połóż przed sobą stos kart etapów. Zieloną kartę połóż na wierzch stosu. Pod nią połóż żółtą i czerwoną kartę. Gra zaczyna się w etapie zielonym.

2. Usuń z gry kartę starzenia się »bardzo głupi« o sile -3. Pozostałych 10 kart starzenia się rozdziel na dwie grupy (w jednej 7x karta zwykła (A) oraz 3x karta zaawansowana (B)), Potasuj osobno karty w obu grupach, po czym złóż je w pojedynczy, zakryty stos i połóż na planszy starzenia się. Zwykłe karty starzenia się umieść na wierzchu stosu. Karty te będą potrzebne w trakcie późniejszej rozgrywki.

3. Potasuj 18 kart Robinsona i umieść je przed sobą jako zakryty stos na planszy Robinsona. Są to twoje pierwsze **karty walki**.

4. Potasuj 30 **kart zagrożeń** i umieść je jako zakryty stos na planszy zagrożeń.

5. Potasuj wszystkie karty piratów, odkryj dwie z nich. Będą to końcowi przeciwnicy. Pozostałe karty piratów odłóż do pudełka.

6. Weź 20 punktów życia i połóż je obok stosu kart Robinsona. Pozostałe 2 punkty życia odłóż na bok. Stanowią one zasoby ogólne.

7. Pozostaw trochę miejsca na odrzucane karty obok stosu kart Robinsona i stosu kart zagrożeń.

8. Miejsce na stos kart zniszczonych.

9. Miejsce na bieżące karty zagrożeń (z lewej strony darmowe karty, z prawej strony karty dodatkowe).

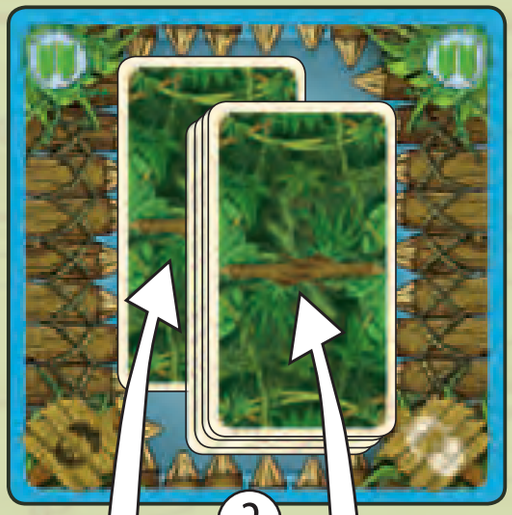
8



5

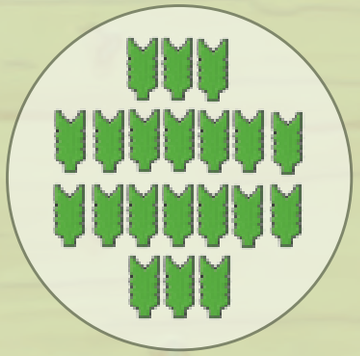


Plansza starzenia się





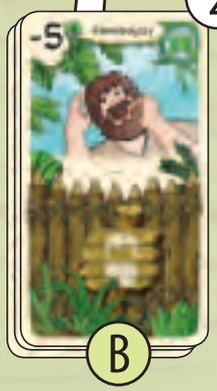
6

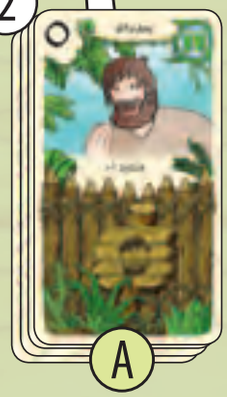


1



2

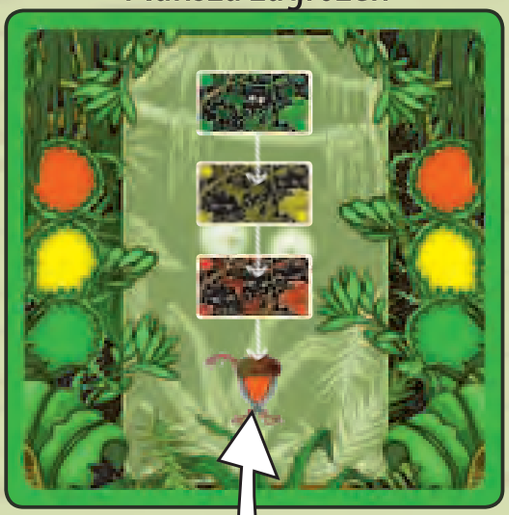




7

7

Plansza zagrożeń

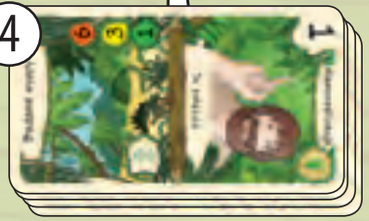


Plansza Robinsona

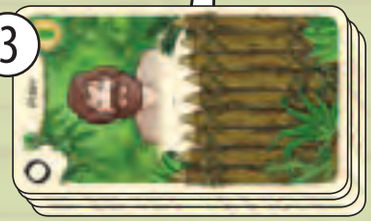


9

4



3



Twoje osiągnięcia

W poniższej tabeli możesz zapisywać swoje osiągnięcia. Ile rozgrywek potrzebowałeś do osiągnięcia pierwszego zwycięstwa na poziomie 1? Czy udało ci się osiągnąć fenomenalny wynik 80 lub więcej punktów? Kiedy udało ci się zwyciężyć grając na najwyższym poziomie?

Polecamy, abyś zrobił sobie ksero tej strony lub pamiętał, że pusta tabela jest dostępna w formacie PDF na naszej stronie: www.LACERTA.pl

Życzymy wielu sukcesów podczas zabawy z Piętaszkiem !

Data	Punkty zwycięstwa