

WIEK 13+ • 3–6 GRACZY • 45 MINUT

NOSEDIVE



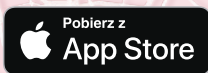
INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Nosedive to gra hybrydowa stworzona na podstawie odcinka serialu *Black Mirror* o tym samym tytule. Rozgrywka toczy się zarówno na planszy, jak i w aplikacji mobilnej.

Gracze zbierają karty stylu życia i korzystają z aplikacji *Nosedive*, aby utrzymywać swoją ocenę społeczną na odpowiednim poziomie – to od niej zależy, za które karty stylu życia otrzymają punkty na koniec gry.

Przed rozpoczęciem gry należy pobrać i zainstalować aplikację *Nosedive*.



Apple, logo Apple, iPhone, iPad i iPod Touch są znakami towarowymi Apple Inc. zarejestrowanymi w USA i innych krajach. App Store jest znakiem usługowym Apple Inc.



Google Play i logo Google Play są znakami towarowymi Google LLC.



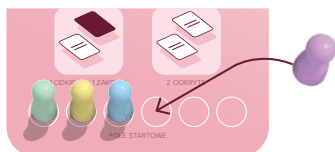
Zawartość: 108 kart stylu życia, 6 pionków, 3 żetony dodatkowego doświadczenia, żeton influencera, plansza, instrukcja.

CEL GRY

Gracze starają się zdobyć jak najwięcej punktów stylu życia.

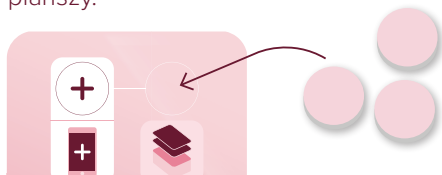
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Każdy z graczy bierze po 1 pionku i kładzie go na polu startowym na planszy. Pozostałe pionki nie będą używane podczas gry – należy je zostawić w pudełku.



- 2 Talię kart stylu życia należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 5 kart. Talię należy umieścić w pobliżu planszy.

- 3 Wszystkie 3 żetony dodatkowego doświadczenia należy umieścić w zakrytym stosie na odpowiednim polu na planszy.

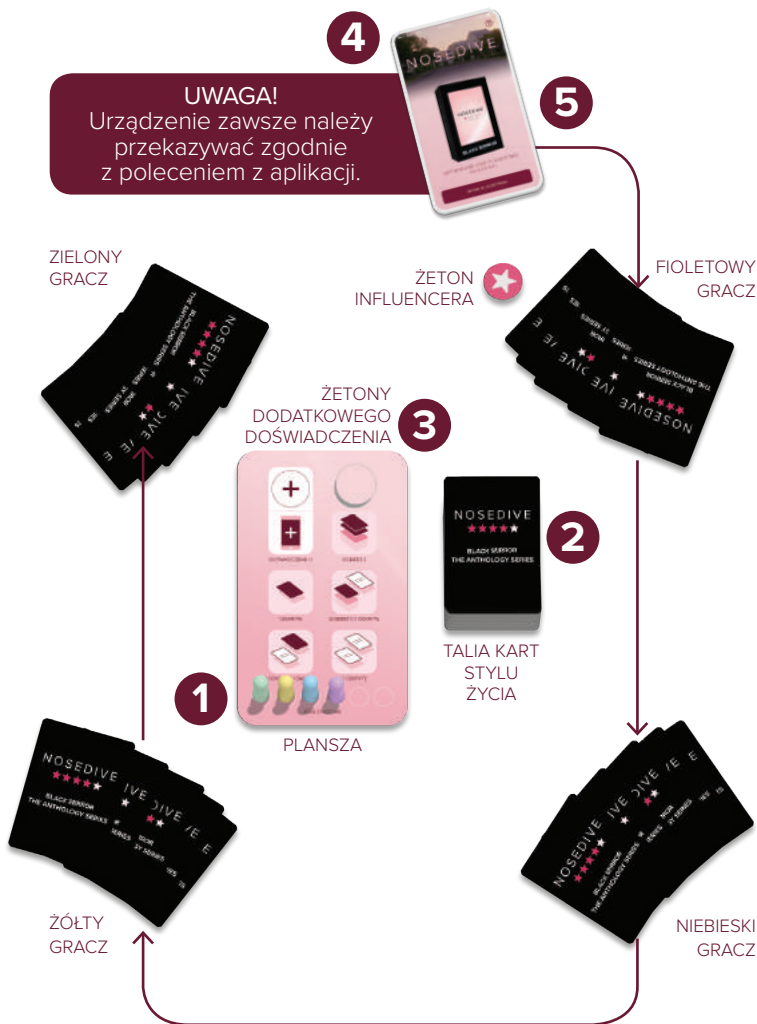


- 4 Gracze po kolei wprowadzają swoje dane do aplikacji *Nosedive*.

UWAGA! Wykorzystywane podczas gry urządzenie będzie przekazywane zgodnie z poleceniami z aplikacji.

- 5 Aplikacja *Nosedive* wybiera gracza, który rozpocznie rozgrywkę jako influencer. W kolejnych rundach influencerem zostanie ten z graczy, który będzie miał najwyższą ocenę. Influencer bierze żeton influencera i kładzie go przed sobą.

PRZYKŁAD. PRZYGOTOWANIE GRY 4-OSOBOWEJ



ROZGRYWKA

Gra składa się z 3 rund – każda jest podzielona na 2 fazy.

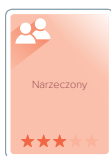
1 **FAZA STYLU ŻYCIA.** Gracze po kolei wykonują ruchy i dobierają karty stylu życia, aby zgromadzić punkty stylu życia.

Na początku każdej fazy stylu życia influencer (gracz z najwyższą oceną) dobiera z talii kart stylu życia tyle kart, ilu jest graczy. Influencer nie ujawnia treści dobranych kart pozostałym graczom i tworzy z nich osobne zakryte stosy. Układa je obok planszy, a następnie wybiera 2 z nich i je odkrywa.



PRZYKŁAD. W grze 4-osobowej influencer tworzy 4 zakryte stosy kart, a następnie odkrywa 2 z nich.

RODZAJE KART STYLU ŻYCIA



SPOŁECZNOŚĆ
(x30)

Wliczają się do całkowitej sumy punktów stylu życia zgromadzonej na koniec gry.



PRACA
(x30)



DOM
(x30)



PODWÓJNA STRATA
(x6)

Wszystkie negatywne oceny są mnożone przez 2.



TRACISZ 1 PUNKT
(x12)

Na koniec gry odejmij 1 punkt stylu życia od swojego wyniku końcowego.

2 **FAZA DOŚWIADCZEŃ.** Gracze korzystają z aplikacji *Nosedive*, aby dzielić się konkretnymi doświadczeniami ze swojego życia z innymi graczami, którzy następnie je oceniają. Ocena graczy wzrośnie, jeśli ich doświadczenia spotkają się z pozytywną reakcją.

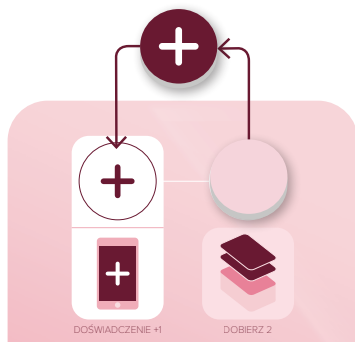


SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZY STYLU ŻYCIA

Podczas fazy stylu życia, zaczynając od influencera, każdy z graczy rozgrywa 3 tury. Na początku każdej swojej tury influencer odwraca 1 żeton dodatkowego doświadczenia i kładzie go na planszy na polu z plusem (nad polem „DOŚWIADCZENIE +1”).

Podczas każdej tury gracz może albo położyć swój pionek na dowolnym innym polu na planszy i wykonać związaną z tym polem akcję, albo położyć go na pustym miejscu na polu startowym i dobrać 1 kartę z wierzchu talii kart stylu życia.

UWAGA! Na koniec danej rundy pionki nie wracają na pole startowe.



Gdy gracz chce położyć swój pionek na polu zajmowanym przez pionki innych graczy, musi oddać każdemu z nich po 1 kartę z ręki. Jeśli gracz nie ma na ręce odpowiedniej liczby kart, musi położyć pionek na innym polu.

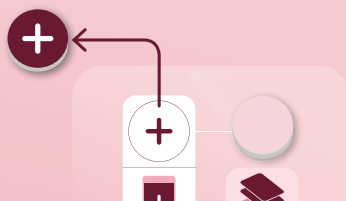
UWAGA! Ta zasada nie dotyczy pola startowego.

Zasady dotyczące sytuacji, w której nie ma już zakrytych żetonów dodatkowego doświadczenia, znajdują się na str. 8.

POLA AKCJI



DOŚWIADCZENIE +1. Gdy położysz pionek na tym polu, zabierz 1 odkryty żeton dodatkowego doświadczenia. Możesz zebrać tylko 1 żeton dodatkowego doświadczenia na rundę. Dzięki temu żetonowi będziesz miał do wyboru 1 doświadczenie więcej podczas fazy doświadczeń w tej rundzie.



1 ZAKRYTA. Gdy położysz pionek na tym polu, umieść 1 zakrytą kartę stylu życia z ręki na wybranym stosie.



1 ODKRYTA i 1 ZAKRYTA. Gdy położysz pionek na tym polu, umieść 1 odkrytą kartę stylu życia z ręki na wybranym stosie. Następnie umieść 1 zakrytą kartę stylu życia z ręki na wybranym stosie. Musisz umieścić obie karty na 2 osobnych stosach.



UWAGA! Karty powinny się umieszczać na stosach w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli gwiazdki stylu życia na odkrytych kartach. Gracze nie mogą podglądać zakrytych kart, które umieszczono na stosach.

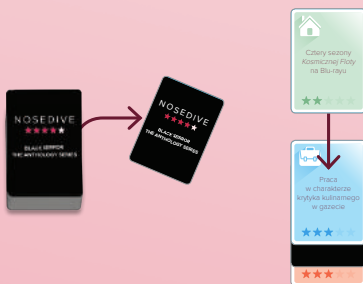




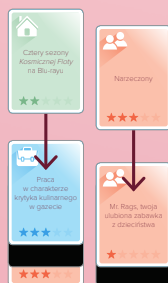
DOBIERZ 2. Gdy położysz pionek na tym polu, weź na rękę 2 karty z wierzchu talii kart stylu życia.



DOBIERZ 1 i 1 ODKRYTA. Gdy położysz pionek na tym polu, dobierz na rękę 1 kartę z wierzchu talii kart stylu życia. Następnie umieść 1 odkrytą kartę stylu życia z ręki na wybranym stosie.



2 ODKRYTE. Gdy położysz pionek na tym polu, umieść 2 odkryte karty stylu życia z ręki na 2 wybranych stosach. Musisz umieścić obie karty na 2 osobnych stosach.



POLE STARTOWE. Dobierz 1 kartę z talii kart stylu życia.



WYBÓR STOSÓW Z KARTAMI STYLU ŻYCIA

- 1 Gdy influencer nie może umieścić odkrytego żetonu dodatkowego doświadczenia na odpowiednim polu, oznacza to, że każdy z graczy rozegrał swoje 3 tury i przyszedł czas na wybór stosów z kartami stylu życia.



PRZYKŁAD. Na początku tury influencer nie ma zakrytych żetonów dodatkowego doświadczenia. Teraz każdy z graczy wybiera 1 stos z kartami stylu życia.

- 2 W kolejności od najniższej do najwyższej oceny gracze wybierają po 1 stosie z kartami stylu życia. Gracz zabiera wszystkie karty z wybranego stosu i umieszcza je odkryte przed sobą – dotyczy to nawet tych kart, które były dotychczas zakryte. Na koniec rozgrywki zebrane karty stylu życia zapewnią graczom punkty.

UWAGA! Wysoka ocena zapewnia szereg korzyści podczas rozgrywki, ale sprawia też, że będziesz wybierać stos z kartami stylu życia jako ostatni. Może się zdarzyć, że będziesz musiał zabrać ostatni niewybrany przez innych graczy stos – pamiętaj o tym podczas swojej tury!



PRZYKŁAD. Maciek ma najniższą ocenę, więc jako pierwszy wybiera stos z kartami stylu życia. Jako że odkryte karty z innych stosów mają negatywne efekty, Maciek decyduje się na trzeci stos z nadzieją, że zakryte karty nie mają negatywnych efektów.

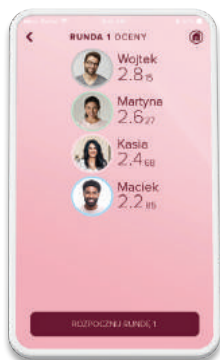
- 3 Gdy każdy z graczy wybierze swój stos, gracze przechodzą do drugiej fazy rundy: **FAZY DOŚWIADCZEŃ.**

SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZY DOŚWIADCZEŃ

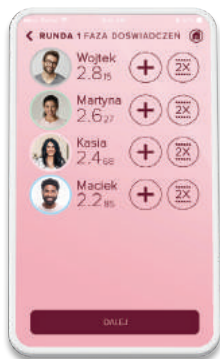
Podczas fazy doświadczeń gracze korzystają z aplikacji *Nosedive*, aby dzielić się swoimi doświadczeniami. Następnie pozostali gracze decydują, które z udostępnionych doświadczeń podoba im się najbardziej, a które – najmniej. Od ich reakcji zależy wartość oceny każdego gracza na koniec danej rundy.

Faza doświadczeń składa się z następujących kroków, które gracze wykonują w podanej kolejności.

- 1 W aplikacji *Nosedive* należy wybrać „Rozpocznij fazę doświadczeń”.



- 2 Gracze postępują zgodnie z poleceniami aplikacji. Wybierając znajdujące się obok imion graczy symbole, należy zaznaczyć, kto podczas tej rundy zdobył żetony dodatkowego doświadczenia lub karty podwójnej straty. Następnie wszyscy gracze odrzucają karty podwójnej straty i odkładają zakryte żetony dodatkowego doświadczenia na odpowiednie pole na planszy.



- 3** Po kolei każdy z graczy wybiera „Udostępnij doświadczenia” i postępuje zgodnie z poleceniami aplikacji, aby udostępnić konkretne doświadczenia innym graczom. Gracze muszą to robić w tajemnicy. Gdy wszyscy gracze udostępnią swoje doświadczenia, należy wybrać „Oceń doświadczenia”.



- 4** Urządzenie z aplikacją należy położyć na stole. Po kolei gracze czytają na głos udostępnione im doświadczenia, a następnie wybierają, które z nich NAJBARDZIEJ i NAJMNIEJ im się podoba. Doświadczenia są oceniane jawnie, ale gracze nie mogą ich komentować, dopóki nie zostaną ocenione.



UWAGA! Jeśli gracz z wysoką oceną polubi udostępnione przez Ciebie doświadczenie, Twoja ocena wzrośnie bardziej, niż gdyby polubił je gracz z niską oceną.

Gdy wszyscy gracze ocenią doświadczenia, aplikacja *Nose-dive* obliczy ich nowe oceny.

Gracze zatrzymują wszystkie karty stylu życia, które mają na ręce – będą mogli wykorzystać je podczas kolejnej rundy. Następnie należy przekazać żeton influencera graczowi z najwyższą oceną. Ten gracz będzie influencerem podczas kolejnej rundy i rozpocznie kolejną fazę stylu życia. Ten proces należy powtórzyć podczas 2 kolejnych rund, które także składają się z fazy stylu życia i fazy doświadczeń. Po zakończeniu trzeciej rundy gra się kończy.

KONIEC GRY

Gdy zostanie rozegrana trzecia runda, gra dobiega końca. Karty pozostałe na ręce należy odrzucić. Gracze punktują zgromadzone karty stylu życia według poniższych zasad.

- 1 Gracze odrzucają wszystkie karty stylu życia, które mają więcej gwiazdek, niż wynosi ich ocena końcowa.



PRZYKŁAD. Wojtek skończył grę z oceną 2,784. Musi odrzucić wszystkie karty stylu życia, które mają 3, 4 albo 5 gwiazdek.

- 2 Gracze otrzymują po 1 punkcie stylu życia za każdą gwiazdkę na pozostałych kartach stylu życia.

- 3 Gracze dodają po 2 punkty za każdy zestaw, w którego skład wchodzi: 1 karta domu, 1 karta pracy i 1 karta społeczności.



PRZYKŁAD. Wojtek ma 3 karty domu, 2 karty pracy i 2 karty społeczności, które tworzą w sumie 2 zestawy, więc dodaje do swojego wyniku 4 punkty.

- 4 Gracze odejmują po 1 punkcie za każdą kartę „Tracisz 1 punkt”. W ten sposób ustalają swoje wyniki końcowe.



Gracz, który ma na koniec gry najwięcej punktów stylu życia, zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, który ma wyższą ocenę.

PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW

Wojtek kończy grę z oceną 2,784. Musi odrzucić wszystkie karty, które mają 3, 4 albo 5 gwiazdek. Dzięki gwiazdkom na pozostałych kartach zdobywa 11 punktów. Dodatkowo Wojtek zebrał 2 zestawy kart domu, pracy i społeczności, co zapewnia mu kolejne 4 punkty. W sumie Wojtek zdobył 15 punktów stylu życia.



Kasia kończy grę z oceną 4,223. Po odrzuceniu wszystkich kart z 5 gwiazdkami Kasia zdobywa 19 punktów. Dodatkowo Kasia zebrała 1 zestaw kart domu, pracy i społeczności, co zapewnia jej kolejne 2 punkty. Niestety Kasia ma 3 karty „Tracisz 1 punkt”, więc musi odjąć 3 punkty. W sumie Kasia zdobyła 18 punktów stylu życia.



Nosedive™ Endemol Shine UK Ltd. © 2018 Endemol Shine Group. Artwork © 2011 – 2018
 House of Tomorrow Limited, Zeppotron Limited.
 Licencjodawca: Funko, LLC

rebel

HOUSE OF TOMORROW

EndemolShineGroup

Mixlore™

Instrukcja: © 2019 Funko, LLC.

All rights reserved.

Tłumaczenie gry: Marcin Welnicki

Tłumaczenie aplikacji: Magda Kożyczkowska

Redakcja: zespół Rebel