

Służba nie drużba

INSTRUKCJA OBSŁUGI



Instrukcja gry „Służba nie drużba”

Zawartość pudełka: instrukcja, 100 kart pytań, karta pytań wskazujących pierwszego gracza, karta do przykrycia talii, 36 żetonów kategorii, 6 pionków, kostka.

Wiek: 14+

Liczba graczy (drużyn): 2–6

Kategorie:



Rubryki



Paramenty i naczynia



Funkcje i posługi



Postawy i gesty



Rok liturgiczny



Patronowie

Przygotowanie gry

1. Każdy z graczy otrzymuje pionek.
2. Karty z pytaniami należy potasować i przykryć kartą specjalną.
3. Pionki ustawiamy na środku planszy.
4. Jeden z graczy rzuca kostką dwukrotnie. Suma oczek określa numer pytania, którego odpowiedź wyłania pierwszego gracza.
5. Jeśli odpowiedź na pytanie nie pozwoliła wyłonić pierwszego gracza, należy ponownie rzucić kostką dwa razy, aby wylosować kolejne pytanie.
6. Kolejność następnych graczy ustala się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozgrywka

1. Gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o odpowiednią liczbę oczek.
2. Można poruszać się w dowolnym kierunku ku obrzeżom planszy, a następnie – na obrzeżach – zmieniać kierunek w kolejnych ruchach (w lewo lub w prawo).

Pytanie

1. Gdy gracz zatrzyma się na kolorowym polu lub ikonie, należy wylosować pytanie z odpowiadającej kolorowi lub ikonie kategorii i udzielić odpowiedzi.
2. Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz może rzucić kostką ponownie i kontynuować ruch.
3. Jeśli odpowiedź jest błędna, tura się kończy, a kolej przechodzi na następnego gracza.

Zdobywanie żetonów

1. Gdy gracz odpowie poprawnie na pytanie z kategorii odpowiadającej kolorowi pola, na którym się zatrzymał lub jej ikonie, zdobywa żeton tej kategorii.
2. Nie można zdobyć żetonu tej samej kategorii więcej niż raz.

Zwycięstwo

1. Zwycięża gracz, który jako pierwszy ueziera sześć żetonów kategorii.

Pola specjalne

1. Pole „Znak pokoju”  – gracz wybiera jednego z graczy i wymienia się z nim miejscem na planszy albo żetonami kategorii.
2. Pole „Alleluja”  – gracz może wybrać dowolną kategorię pytania.
3. Pole „Wspólnota”  – gracz może poprosić dowolnego gracza o pomoc w udzieleniu odpowiedzi. W przypadku poprawnej odpowiedzi obaj otrzymują żeton kategorii (o ile wskazany gracz nie posiada już żetonu tej kategorii).
4. Pole „Procesja z darami”  – gracz przekazuje jeden ze swoich żetonów kategorii wybranemu graczowi.
5. Pole „Święte milczenie”  – gracz traci turę.
6. Pole „Nadużycie”  – gracz traci jeden ze zdobytych żetonów kategorii.

**Zgraj się
ze służbą!**