

## **„ABSTRAKCYJNA GRA BEZ TYTUŁU”**

Poniżej przedstawiamy przykładowy schemat tłumaczenia zasad gry od ogółu do szczegółu. Skorzystajcie z niego, gdy zastanawiacie się w jaki sposób wytłumaczyć zasady Waszej gry testerom i graczom.

### **1. Ogólny opis o czym i dla kogo jest gra.**

„Abstrakcyjna gra bez tytułu” to gra pojedynkowa dla 2 osób. W grze wcielicie się w Postacie, będziecie chodzić po planszy i zagrywać karty ataku.

### **2. Cel gry. Za co gracze dostają punkty. Jak się wygrywa w grę.**

Celem gry jest pokonanie przeciwnika w walce. Każda Postać ma na początku 20 punktów życia. Przegra gracz, który jako pierwszy straci swoje punkty życia.

### **3. Co jest na stole.**

Głównym miejscem rozgrywki jest plansza. Na planszy zaznaczona jest trasa, po której mogą się poruszać Postacie. Każdy gracz ma swoją talię kart Postaci z numerami od 1 do 9. Talie obu Postaci są takie same.

### **4. Struktura rundy. Co gracze robią w grze.**

Podczas rozgrywki gracze naprzemiennie wykonują swoje akcje. Każdy gracz ma przed sobą swoją talię kart, ułożonych w zakrytym stosie. W ramach akcji, gracz pobiera jedną z kart z wierzchu stosu i decyduje ile wykona ruchu i z jaką siłą zaatakuje Postać przeciwnika.

### **5. Pozostałe szczegółowe zasady.**

*W przypadku „Abstrakcyjnej gry bez tytułu” są to zasady ruchu i walki.*

Liczba na karcie, to łączna wartość ruchu i ataku. Atakowanie Postaci przeciwnika jest możliwe, gdy stoi ona na planszy obok Postaci gracza atakującego, dlatego część akcji trzeba zużyć na ruch. Jeśli na przykład na karcie jest wartość 6, a Postać gracza jest w odległości 4 pól od Postaci przeciwnika, to gracz może poruszyć się swoją Postacią o 3 pola, dojść do Postaci przeciwnika i zaatakować ją z siłą 3 lub wykonać jakąkolwiek kombinację ruchów i ataku, która sumuje się do 6.