

iFluence Land



Od 8 wzwyż
2-5
30 min

Razem z Baronem Bitem przenieś się do iFluence Landu i spędź tam cały dzień w roli influencera. Nagrywaj filmy w różnych miejscach, prankuj, zdobywaj popularność i followersów. Nie zapominaj jednak o prawdziwym życiu i udowodnij, że potrafisz utrzymać równowagę między światem online i światem rzeczywistym.

Aby dowiedzieć się więcej o uwielbiającym czosnek wampirze Baronie Bicie i poznać historię jego pojawienia się w iFluence Landzie, odwiedź stronę www.baronbite.com.

ZASADY GRY



ZAWARTOŚĆ GRY



1 dwustronna plansza czasu



4 plansze z miejscami



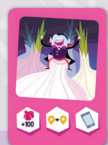
20 pionków do gry (po 4 w kolorach zielonym, żółtym, niebieskim, pomarańczowym i czerwonym)



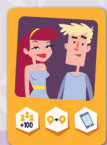
1 pionek do poruszania się na planszy czasu



72 karty do gry z fioletowym rewersem, w tym:



12 różowych kart **Czosnek**



12 żółtych kart **Follower**



12 zielonych kart **Pieniądze**



18 pomarańczowych kart **Miejsce**



12 niebieskich kart **Przedmiot**



3 wielokolorowe karty **Joker**



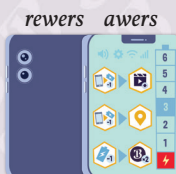
3 wielokolorowe karty **Żart (Prank)**



1 żółto-różowa karta **Baron Bite**



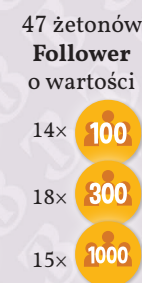
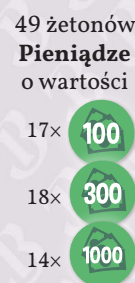
6 kart **Trend** z niebieskim rewersem



5 kart **Telefon**



4 żetony modyfikatorów (1 różowy +100, 1 różowy -100, 1 żółty +100, 1 żółty -100)



CEL GRY

Celem gry jest gromadzenie **CZOSNKÓW**, które reprezentują świat rzeczywisty, oraz **FOLLOWERSÓW**, którzy reprezentują świat online. Zwycięskie punkty gracza na końcu gry to suma punktów tego z zasobów (Czosnków lub Followersów), którego zgromadził mniej. Aby wygrać grę, ważne jest więc posiadanie zrównoważonej ilości obu zasobów. W grze gracze mogą również zbierać Pieniądze, które mogą wykorzystać do zakupu różnych przedmiotów i zasobów, ale nie liczą się one jako punkty zwycięstwa, ponieważ nawet w prawdziwym świecie pieniądze powinny być używane tylko jako środek, nigdy jako cel.

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej wyjaśnimy przygotowanie, a następnie zasady **gry podstawowej**, która jest odpowiednia, jeśli grasz w tę grę po raz pierwszy lub grasz z młodszymi graczami. Po zapoznaniu się z grą lub dla bardziej zaawansowanych graczy można wprowadzać różne zaawansowane warianty (str. 9–11), aby gra była bardziej różnicowana i oferowała więcej wariacji. Wszystkie zaawansowane warianty są od siebie niezależne.

MIEJSCA

Rozłóż 4 plansze z miejscami **A**.



GRACZE


Każdy gracz wybiera jeden kolor i bierze 4 pionki w tym kolorze. Bierze jedną kartę Telefon **B₁** i umieszcza 1 pionek na trzeciej części baterii **B₂**. Następnie każdy gracz umieszcza 1 ze swoich pionków (pionek główny) w miejscu Śmietnisko **B₃**. Pozostałe 2 pionki **B₄** służą graczowi do nagrywania wideo w różnych miejscach, na razie odkłada je na bok.

KARTY **C**

Potasuj wszystkie karty do gry z fioletowym rewersem, aby utworzyć odwróconą awersem w dół talię kart do dobierania, z której gracze będą brać karty lub dobierać karty w celu oceny działań.

Przygotuj również miejsce na odrzucenie zagranych kart, aby utworzyć stos kart odrzuconych. Potasuj go ponownie po wyczerpaniu talii kart do dobierania, aby utworzyć nową talię kart do dobierania.

PLANSZA CZASU **D**

Przygotuj planszę czasu i odwróć ją na stronę z mniejszą liczbą rund czasu dla gry podstawowej. Umieść pionek ruchu na planszy czasu na polu z godziną (00:00) .




ŻETONY **E**

Przygotuj wszystkie żetony zasobów (Pieniądze, Czosnek, Follower). Tworzą one pulę, z której gracze otrzymują zasoby.

Przykład przygotowanej gry podstawowej dla 3 graczy:



PRZEBIEG GRY

Gra jest rozgrywana w poszczególnych rundach czasowych, które są przedstawione jako sześciokąty na planszy czasu, a bieżąca runda jest przedstawiona za pomocą pionka na planszy czasu. Po zakończeniu rundy pionek przesuwa się na następne pole. Gdy dotrze do ostatniego pola , gra kończy się i następuje podsumowanie.

PRZEBIEG JEDNEJ RUNDY

W zależności od tego, na jakim symbolu znajduje się pionek na planszy czasu, wykonaj jedną z poniższych czynności:



Zmiana obecnego trendu
(patrz str. 10)
W grze podstawowej pola te nie są aktywne, a pionek na planszy czasu jest przesuwany na następne pole.

00:00

Pole czasowe
Runda gry, podczas której gracze wykonują swoje działania (patrz str. 4).



Ocena filmów
Oceń nagrane/przesłane filmy (patrz str. 8). Następnie przesunąć pionek na planszy czasu na następne pole.



Koniec gry
Podsumowanie gry i wyłonienie zwycięzcy (patrz str. 8).

00:00

POLE CZASOWE



Główna część gry, podczas której gracze wykonują działania. Zaczynając od najmłodszego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze **2 karty z talii kart do dobierania**. Następnie, w tej samej kolejności, gracz rozpoczynający swoją turę **zagrywa obie karty** w dowolnej kolejności. Po wykonaniu wybranego działania gracz odrzuca kartę na stos kart odrzuconych. Po odrzuceniu obu kart następny gracz rozpoczyna swoją turę. Po ostatnim graczu, gdy nikt nie ma już żadnych kart w ręce, runda się kończy, a pionek na planszy czasu przesuwa się o jedno pole dalej.

TURA GRACZA

W swojej turze gracz wybiera **tylko jeden symbol** z karty w ręce, aby uruchomić dane działania, a następnie odrzuca kartę na stos kart odrzuconych.

Przy wyborze symbolu kolor karty nie odgrywa żadnej roli, funkcja koloru zostanie wyjaśniona później.

SYMBOLE NA KARTACH

Za pomocą symboli na kartach możesz zdobywać zasoby, przemieszczać główny pionek po miejscach, wykonywać akcje lub używać Telefonu.

Symbol UZYSKANIE ZASOBÓW



Gracz bierze z puli **wskazany** zasób o wartości 100 Followersów, Czosnków lub Pieniędzy.



Gracz bierze z puli **wskazany** zasób o wartości 300 Followersów, Czosnków lub Pieniędzy.

Jeśli grasz w zaawansowaną wersję gry z opcją MODYFIKATORY, wartość tę można dostosować (patrz str. 9).



Gracz bierze z puli zasób o wartości 100 Followersów, Czosnków lub Pieniędzy, według własnego wyboru.



Symbol Zamiana pozwala zamienić dokładnie 200 zasobów jednego typu na 400 zasobów tego samego lub innego typu z puli. Nie można zagrać, jeśli gracz nie posiada 200 zasobów tego samego typu (patrz przykład po prawej stronie).

PRZYKŁAD ZAMIANY

200 Pieniędzy
można zamienić
na 400 Followersów



100 Pieniędzy
albo 100 Followersów
nie można zamienić
na 400 Followersów



Symbol NAŁADOWANIE TELEFONU




Gracz przesuwa pionek na wskaźniku baterii na karcie Telefon o jedno pole w górę (maksymalnie 6).



Za zbadanie miejsca Sklep gracz przesuwa pionek na wskaźniku baterii na karcie Telefon aż o dwa pola wyżej (patrz str. 6).

symbol **PRANK** – zrobienie sobie żartu z innego gracza



Gracz wybiera dowolnego gracza w dowolnym miejscu i odwraca **3 wierzchnie karty** z talii kart do dobierania. Następnie każdą odwróconą w ten sposób kartę wycenia tak, że zabiera odpowiednie zasoby (Czosnek, Follower lub Pieniądże) od wybranego gracza w ilości wskazanej na symbolach karty, bez żadnych modyfikatorów. Przy symbolu  zabiera dowolny zasób. Może się zdarzyć, że odwróci kartę, na której nie ma żadnych zasobów. Jeśli gracz nie posiada danych zasobów, to nic nie bierze. Odwrócone w ten sposób karty odrzuca następnie na stos kart odrzuconych.

symbol **PRZEMIESZCZANIE SIĘ MIĘDZY MIEJSCAMI** symbol **AKTYWACJA MIEJSCA**



Gracz przesuwa główny pionek w inne miejsce.



Gracz wykonuje akcję AKTYWACJA MIEJSCA (patrz str. 6).

symbol **PRZEMIESZCZANIE SIĘ MIĘDZY MIEJSCAMI I AKTYWACJA MIEJSCA**



Gracz przesuwa główny pionek do innego miejsca, a następnie wykonuje akcję AKTYWACJA MIEJSCA (patrz str. 6).



symbol **SKORZYSTANIE Z TELEFONU**



Zagraniem tego symbolu na karcie gracz uruchamia dokładnie **jedną z dwóch wierzchnich aplikacji** na swoim Telefonie. Aby uruchomić aplikację, gracz musi zużyć **jedną część energii baterii**, przesuważąc pionek na wskaźniku baterii o jedno pole niżej. **Jeśli pionek znajdował się na polu 0, Telefon jest rozładowany i nie można uruchomić aplikacji.**




Gracz wykonuje akcję NAGRANIE FILMU (patrz str. 6).



Gracz wykonuje akcję AKTYWACJA MIEJSCA (patrz str. 6).

BOOSTOWANIE



Aby uruchomić tę aplikację, gracz nie musi zagrywać symbolu  na karcie, ale może ją uruchomić, gdy otrzyma zasoby, również za jedną część energii baterii, a następnie wykonuje akcję BOOSTOWANIE (patrz str. 7).





Symbol Skorzystanie z telefonu  znajduje się również na planszach miejsc, ale jest używany tylko podczas gry w wersji zaawansowanej z wariantem WYZWANIA (patrz str. 11).

AKCJE

Gracz może wykonać akcję AKTYWACJA MIEJSCA za pomocą symboli na kartach lub korzystając z Telefonu, a akcje NAGRANIE FILMU i BOOSTOWANIE – tylko korzystając ze swojego Telefonu.

Akcja AKTYWACJA MIEJSCA



Gracz aktywuje miejsce, w którym znajduje się jego główny pionek, używając symbolu  na karcie lub symbolu  na karcie; musi wtedy uruchomić aplikację Aktywacja miejsca  .

W każdym miejscu w grze podstawowej można aktywować jeden z dwóch obszarów:

Obszar – Badanie miejsca



Gracz bada miejsce, w którym aktualnie się znajduje, odwracając wierzchnią kartę z talii kart do dobierania i pobierając zasoby zgodnie z kolorem odwróconej karty. Jeśli gracz odwróci kartę wielokolorową, wybiera tylko jeden kolor. Jeśli taki kolor nie jest obecny na karcie miejsca w obszarze Badanie miejsca, nie uzyskuje żadnego zasobu. Następnie odkłada odwróconą kartę na stos kart odrzuconych.

Zamiast wierzchniej karty z talii kart do dobierania gracz może użyć swojej drugiej niezagranej karty. W takim przypadku gracz traci możliwość samodzielnego zagrania drugiej karty.

Obszar – Zakup w danym miejscu



Gracz wykorzystuje swoje Pieniądze do kupowania różnych zasobów, zawsze w zależności od miejsca. Wartość po lewej stronie strzałki określa cenę za zasób pokazany po prawej stronie, który gracz otrzyma po zapłaceniu.

tę natychmiast zagrywa, a następnie odkłada ją wraz ze wszystkimi odwróconymi kartami na stos kart odrzuconych.

Gracz jest ograniczony jedynie ilością Pieniądzy, tj. **zakup może zostać powtórzony wielokrotnie w ramach jednej aktywacji miejsca.**




W przypadku zakupu karty (miejsce Sklep) gracz odwraca karty z talii kart do odwracania, aż znajdzie niebieską kartę Przedmiotu. Kartę

PRZYKŁAD

Za 400 Pieniądzy gracz od razu ładuje swój Telefon o 4 pola energii (miejsce Śmietnisko) lub za 600 Pieniądzy wyszukuje aż do 3 niebieskich kart Przedmiotów.

Obszar – Rzucenie wyzwania (Challenge)

Na planszach poszczególnych miejsc znajduje się również Obszar Rzucenia wyzwania, który w zaawansowanej wersji WYZWANIE jest aktywowany za pomocą symbolu  (patrz str. 11).



Akcja **NAGRANIE FILMU**



Gracz umieszcza jeden ze swoich 2 pionków służących do nagrywania filmów w **Strefie Online** w miejscu, w którym znajduje się jego główny pionek.

PRZYKŁAD

Zielony gracz zagrał kartę z symbolem i uruchomił aplikację na Telefonie za jedną część energii. Następnie umieścił jeden z dwóch pionków w Strefie Online w miejscu Dyskoteka.



Akcja **BOOSTOWANIE**



Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje zasoby, może użyć aplikacji do boostowania na swoim Telefonie, aby uzyskać 2-krotną ilość określonego zasobu. **W przypadku gdy gracz w ramach jednej aktywności otrzyma więcej różnych zasobów, może boostować tylko jeden z nich.** W każdym razie właśnie pozyskanie zasobów może boostować tylko 1 raz, nawet jeśli ma więcej energii.

NAGRODY, KTÓRYCH NIE MOŻNA BOOSTOWAĆ:

- Nagroda za ocenę filmów.
- Nagroda za zagranie symbolu Zamiana, ponieważ jest to tylko wymiana zasobów.
- Zasoby uzyskane przez bezpośredni zakup (w przypadku zakupu przedmiotów BOOSTOWANIE jest możliwe również podczas ich zagrania, patrz przykład).
- Nagroda za wygrane Wyzwanie (Challenge), premia z karty Baron Bite i premia z karty Trend, jeśli gra się z tymi wariantami.

PRZYKŁAD


Jeśli gracz ma otrzymać zasoby, tj. 100 Followersów i 200 Pieniądzy, musi wybrać, czy wyboostuje tylko Followersów, a tym samym otrzyma 200 Followersów i 200 Pieniądzy, czy też wyboostuje Pieniądzy, a tym samym otrzyma 100 Followersów i 400 Pieniądzy. Nie może jednocześnie boostować obu zasobów.

PRZYKŁAD

W przypadku zakupu Przedmiotów w miejscu Sklep gracz kupi 2 Przedmioty za 400 Pieniądzy. Po obróceniu Przedmiotu Fajerwerki zdecyduje się go boostować i zyska 600 Followersów (2×300 Followersów), a po obróceniu drugiego Przedmiotu, Miski czosnków, może go również boostować i zyska 600 Czosnków (2×300 Czosnków).



OCENA FILMÓW

Jeśli pionek na planszy czasu osiągnie pole , następuje faza oceny nagranych filmów.

Do oceny filmów odkrywają się kolejno **2 karty z talii kart do dobierania**. W każdym miejscu Strefa Online ma inny kolor pola. Każda karta jest oceniana w taki sposób, że każdy gracz otrzyma za każdy pionek w **Strefie Online w tym samym kolorze, co odwrócona karta** nagrodę wskazaną w odpowiedniej Strefie Online.

W przypadku odwrócenia **wielokolorowej karty** każdy gracz może wybrać maksymalnie jeden odpowiedni dla siebie kolor, np. jeśli posiada pionki w dwóch różnych Strefach Online, wybiera jeden z nich.

Po ocenie filmów wszystkie pionki graczy pozostają w Strefach Online, a pionek na planszy czasu przesuwa się na kolejne pole.

PRZYKŁAD

Jeżeli zostanie odwrócona zielona karta i karta wielokolorowa, a gracz posiada pionek tylko w zielonej Strefie Online, gracz otrzymuje 2-krotną nagrodę.

Jeśli gracz ma oba pionki w niebieskiej Strefie Online w miejscu Śmietnisko i podczas oceny filmu zostaną odwrócone dwie niebieskie karty, gracz zyska nagrodę 2× za każdego pionka, czyli w sumie 4×.



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy pionek na planszy czasu osiągnie ostatnie pole na planszy czasu i gra zostanie podsumowana.

USTALENIE ZWYCIĘZCY

Wszyscy gracze liczą osobno zebrane Czosnki i Followersów. Zwycięskie punkty gracza to suma punktów tego z zasobów (Czosnków lub Followersów), którego zgromadził mniej. Gracz z największą liczbą zwycięskich punktów wygrywa. W przypadku równej liczby punktów wygrywają wszyscy gracze z największą liczbą zwycięskich punktów.



WŁASNE USTAWIENIA

Po zapoznaniu się z grą podstawową można grać w następujące warianty.

BATERIA TELEFONU

PRZYGOTOWANIE GRY

Wszyscy gracze umieszczają swój pionek na wskaźniku baterii na karcie Telefonu na uzgodnionej wartości. Im słabsza bateria na początku, tym trudniejsza będzie gra.

MIEJSCE STARTU

PRZYGOTOWANIE GRY

Główny pionek każdego gracza może na początku gry znajdować się w dowolnym miejscu.

DŁUŻSZA GRA

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj planszę czasu i obróć ją na stronę z większą liczbą rund czasu.

WARIANTY DLA ZAAWANSOWANEJ GRY

Oprócz własnych ustawień, można zmodyfikować grę poprzez dodanie wariantów MODYFIKATORY, TRENDY i WYZWANIA, które można dowolnie łączyć.

Wariant MODYFIKATORY

Modyfikatory są reprezentowane przez żetony:


rewers awers modyfikatory dla +100/-100 Followersów


rewers awers modyfikatory dla +100/-100 Czosnków

PRZYGOTOWANIE GRY



Każde miejsce ma dwa pola do umieszczenia żetonów modyfikatorów. W pierwszej grze rozłóż żetony modyfikatorów w następujący sposób:

Śmietnisko (2 modyfikatory): -100 Followersów  i -100 Czosnków 

Dyskoteka (1 modyfikator): +100 Followersów 

Restauracja (1 modyfikator): +100 Czosnków 

Po zapoznaniu się z grą można rozmieszczać modyfikatory dowolnie lub losowo.

PRZEBIEG GRY

Modyfikatory zmieniają wartość podczas korzystania z niektórych kart Przedmiotów. Symbole na kartach, na które ma wpływ modyfikator, są oznaczone symbolem pytajnika (patrz przykład).



PRZYKŁAD

Używając niebieskiej karty Fajerwerki w miejscu Śmietnisko, gracz otrzyma tylko 200 Followersów zamiast 300, jeśli umieszczono tam modyfikator -100 Followersów.

MODYFIKATORY I BOOSTOWANIE

W przypadku boostowania zasobu, na który ma wpływ modyfikator, najpierw liczony jest modyfikator, a następnie następuje mnożenie, tj. $(300+100) \times 2$, czyli łącznie 800 zasobów.




Wariant TRENDY

Karty premiowe Trendu mają niebieski rewers. Odzwierciedlają one aktualny nastrój w społeczeństwie oraz to, co ludzie oglądają i lubią najbardziej. Odwrócona karta premiowa Trendu zwiększa wysokość nagrody dla graczy dla tych zasobów, które są wskazane również na karcie Trendu.



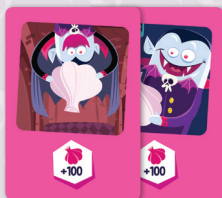
PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj karty premiowe Trendu, by utworzyć talię kart trendów. Pionek do poruszania się na planszy czasu zaczyna na polu  na planszy czasu.

PRZEBIEG GRY

Jeśli pionek na planszy czasu znajduje się na polu , odwróć wierzchnią kartę z talii kart trendów i przesun pionek na planszy czasu na następne pole. Odwrócona karta Trendu będzie obowiązywać w kolejnych rundach do momentu odwrócenia następnej karty Trendu.

W grze dostępne są 3 rodzaje kart Trendów:



TREND CZOSNKOWY
Zwiększa wszystkie zyski Czosnków o 100.




TREND FOLLOWERSÓW
Zwiększa wszystkie zyski dla Followersów o 100.



BEZ TRENDU
Żaden zasób nie będzie faworyzowany.

TREND TEN NIE MA ZASTOSOWANIA W NASTĘPUJĄCYCH PRZYPADKACH:

- Nagroda za zagranie symbolu Zamiana , ponieważ jest to tylko wymiana zasobów.
- W przypadku pozyskania zasobów poprzez bezpośredni zakup w danym miejscu (w przypadku zakupu Przedmiotów i pozyskania od nich zasobów trend ma zastosowanie).
- Nagroda za wygranie WYZWANIA (Challenge), tj. zasoby od graczy i z puli włożonych do WYZWANIA.

TRENDY I BOOSTOWANIE

W przypadku, gdy gracz boostuje zysk z zasobu, a karta trendu dla tego zasobu jest aktywna, gracz najpierw ocenia akcję BOOSTOWANIE, a następnie dolicza premię za kartę Trendu.

PRZYKŁAD

Zagranie niebieskiej karty Fajerwerki daje graczowi 300 Followersów, podczas boostowania zyskuje 2×300 Followersów. Jeśli w społeczeństwie jest Trend Followersów, otrzyma on 100 dodatkowych Followersów. Łącznie 700 Followersów.



Wariant wyzwania (Challenge)

W przypadku tego wariantu gracz otrzymuje dodatkową opcję korzystania z Telefonu, mianowicie Rzucenie wyzwania w miejscu, w którym znajduje się jego główny pionek. Gracz, który rzuci wyzwanie, otrzymuje unikatową kartę Baron Bite, która zapewni mu korzyści i będzie w jego posiadaniu do czasu, aż inny gracz rzuci wyzwanie. Ponadto może dzięki szczęściu zdobyć dodatkowe zasoby, ale uwaga, może je również stracić, jeśli będzie miał pecha.



ŚMIETNIKO



RESTAURACJA





SKLEP



DYSKOTEKA

PRZEBIEG GRY

Zagrywając kartę z symbolem , gracz może uruchomić aplikację Rzucenie wyzwania. Jak przy każdym użyciu Telefonu, musi on zapłacić jedną część energii baterii. Jeśli żadnej nie posiada, nie może uruchomić aplikacji. Ponadto **nie może on rzucić wyzwania, jeśli znajduje się w miejscu sam**.

Następnie rzuca wyzwanie **wszystkim graczom w tym samym miejscu**, aby zagraли o zasoby, które są wskazane nad ręką na pierwszym symbolu (w przypadku symbolu  rzucający wyzwanie wybiera zasób, o który chce zagrać). **Rzucający wyzwanie musi mieć pełną ilość podanych zasobów (200 zasobów), w przeciwnym razie nie może rzucić wyzwania**. Pozostali gracze nie muszą posiadać zasobów, ale ich udział jest obowiązkowy.

Każdy uczestnik wnosi do puli swoje żetony o wartości 200 wybranych zasobów, a dodatkowe żetony, również o wartości 200 zasobów, są dodawane ze wspólnej puli. Jeśli którykolwiek z graczy, poza rzucającym wyzwanie, nie ma wystarczających zasobów, wkłada tyle, ile ma (100 lub nawet nic), ale nadal bierze udział w wyzwaniu i gra o pulę.

Następnie, zaczynając od rzucającego wyzwanie, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestniczący gracz dobiera **3 karty z talii kart do dobierania**. Wyzwanie wygrywa gracz z największą liczbą kart w kolorze, który jest wskazany w miejscu w obszarze Rzucenie wyzwania (np. w przypadku Śmietnika jest to kolor niebieski).

W przypadku gdy kilku graczy ma taką samą liczbę kart, gracze ci ponownie dobierają 3 karty aż do wyłonienia zwycięzcy, który ma najwięcej kart w wybranym kolorze. Zwycięzca zgarnia całą pulę.



Po zakończeniu wyzwania **rzucający wyzwanie bierze kartę Baron Bite**, niezależnie od tego, kto wygrał wyzwanie. Karta ta pełni **tylko dla niego** taką samą funkcję jak TREND (patrz wariant TREND na str. 10).

KARTA BARON BITE I TRENDY

Karta Baron Bite jest uzupełnieniem bieżącej karty TREND (o ile grany jest również wariant TRENDY). Jeśli gracz otrzyma 100 Czosnków, a w grze panuje obecnie Trend czosnkowy, otrzymuje +100 Czosnków za Trend, a jeśli posiada kartę Baron Bite, otrzymuje dodatkowe 100 Czosnków, w sumie 300 Czosnków.

SYMBOLE NA KARTACH

STRONA 4-5



Gracz bierze z puli **wskazany** zasób o wartości 100 Followersów, Czosnków lub Pieniędzy.



Gracz bierze z puli **wskazany** zasób o wartości 300 Followersów lub Czosnków, skorygowanej o modyfikator, jeśli jest w grze.



Gracz bierze z puli zasób o wartości 100 Followersów, Czosnków lub Pieniędzy, według własnego wyboru.



Symbol Zamiana pozwala zamienić dokładnie 200 zasobów jednego typu na 400 zasobów tego samego lub innego typu z puli.



Gracz przesunie pionek na wskaźniku baterii na karcie Telefon o jedno lub dwa pola w górę (maksymalnie 6).



Gracz wybiera dowolnego gracza i odwraca 3 wierzchnie karty z talii kart do dobierania, a następnie bierze od niego zasób wskazany na karcie.



Gracz przesuwa główny pionek w inne miejsce.



Gracz wykonuje akcję AKTYWACJA MIEJSCA.



Gracz przesuwa główny pionek do innego miejsca, a następnie wykonuje akcję AKTYWACJA MIEJSCA.



Gracz uruchamia dokładnie jedną z dwóch wierzchnich aplikacji na swoim Telefonie.

AKCJE

STRONA 6-7

AKTYWACJA MIEJSCA



Gracz aktywuje obszary miejsca, w którym znajduje się jego główny pionek.

Obszar - Badanie miejsca

Gracz odwraca wierzchnią kartę z talii kart do dobierania lub używa swojej drugiej niezagranej karty, aby pobrać zasoby zgodnie z kolorem odwróconej karty.

Obszar - Zakup w danym miejscu

Gracz wykorzystuje swoje Pieniędze do kupowania różnych zasobów, zawsze w zależności od miejsca. Wartość po lewej stronie strzałki określa cenę za zasób pokazany po prawej stronie, który gracz otrzyma po zapłaceniu.

Obszar - Rzucenie wyzwania strona 11

Gracz rzuca wyzwanie wszystkim graczom znajdującym się w tym samym miejscu na grę o zasoby. Jednocześnie otrzyma kartę Baron Bite.

NAGRANIE FILMU



Gracz umieszcza jeden ze swoich pionków służących do nagrywania filmu w Strefie Online w miejscu, w którym znajduje się jego główny pionek.

BOOSTOWANIE



Gracz podczas zdobywania zasobów może, korzystając z aplikacji na swoim Telefonie, uzyskać 2-krotność danego zasobu.

Kolektyw autorów:
Martin Blažko, Juraj Falát,
Rudolf Vadovič

Ilustrator:
Rastislav Polenkovič

Specjalne podziękowania:
rodzina Đurićów,
kolektyw Ludopolis s. r. o.

(C) Copyright Afinode s. r. o.
All rights reserved.
www.ifluenceland.com