

CZY WYPADA RZUCAĆ TORTEM?

Instrukcja przygotowania wersji print&play gry

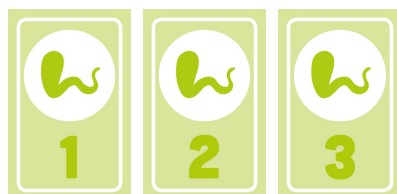
Najlepiej, aby grę przygotowała osoba, która nie będzie uczestniczyć w rozgrywce, gdyż wówczas żaden z uczestników nie będzie miał wglądu w karty i gra będzie dla wszystkich większą tajemnicą. Nie jest to jednak konieczne i przygotowanie gry przez jednego z uczestników nie zepsuje Wam doświadczenia ani zabawy.

- Wydrukuj arkusze instrukcji i zszyj ze sobą według kolejności stron (plik o nazwie „Gra-w-spektrum-instrukcja”)
- Gra składa się z 4 scenariuszy. Każdy scenariusz znajduje się w odrębnym pliku:
 - **Scenariusz 1 „Smutnowesoły”**
plik o nazwie „Gra-w-spektrum-scenariusz-1”;
 - **Scenariusz 2 „Kto zamawiał robaki?”**
plik o nazwie „Gra-w-spektrum-scenariusz-2”;
 - **Scenariusz 3 „Twarze i witraże”**
plik o nazwie „Gra-w-spektrum-scenariusz-3”;
 - **Scenariusz 4 „Otwórz wszystkie oczy”**
plik o nazwie „Gra-w-spektrum-scenariusz-4”.
- Każdy scenariusz zawiera wyłącznie karty do wycięcia. Wszystkie karty danego scenariusza mają taki sam rewers (tył karty) przedstawiający pewien symbol. Znajdujące się pod symbolami numery oznaczają kolejne części scenariusza tzw. podróże.

- **Scenariusz 1**



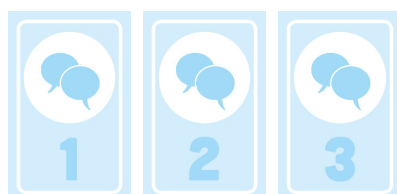
- **Scenariusz 2**



- **Scenariusz 3**



- **Scenariusz 4**



- Wydrukuj scenariusze. Zajmij się każdym scenariuszem osobno. Arkusze scenariusza są tak ułożone w pliku, że po każdym arkuszu z awersami (przód kart) następuje odpowiadający mu arkusz z rewersami (tył kart).
- Możesz wydrukować plik dwustronnie i wówczas wystarczy jedynie wyciąć wydrukowane karty (przody i tyły nałożą się na siebie). W takim wypadku użyj w miarę możliwości sztywniejszego papieru.
- Jeżeli wolisz, możesz wydrukować wszystkie arkusze jednostronnie i powkładać odpowiednie przody i tyły do tak zwanych „koszulek na karty”. Koszulki możesz kupić w sklepach z grami planszowymi. To foliowe osłonki, w które możesz wsunąć wycięty awers i odpowiadający mu rewers. Pomiedzy wycięte awersy i rewersy możesz włożyć zwykłą kartę do gry, aby całość była sztywniejsza. Stosując to podejście pamiętaj, aby wycinać tylko dwa arkusze naraz (oznaczone tymi samymi literami), aby karty się nie pomieszały. Odpowiednie koszulki to tzw. „Standard European” – mają one rozmiar 59x92 mm.
- Ułóż wszystkie gotowe karty danego scenariusza w jedną talię. Na wierzchu talii powinny się znaleźć wszystkie karty z numerem 1 na rewersie, pod nimi karty z numerem 2, a na samym dole karty z numerem 3. Kolejność poszczególnych kart w obrębie tego samego numeru nie ma znaczenia.

Gotowe, możecie grać!

