









# - ZASADY GRY -




Masz przed sobą komiks paragrafowy. W kadrze numer **1**, a także w każdym kolejnym, zobaczysz jeden lub kilka numerów – to drogi, którymi możesz podążać w trakcie swojej przygody. Wybierz któryś z numerów i idź do odpowiadającego mu kadru. W niektórych kadrach znajdują się symbole. Część z nich może mieć wpływ na stan głównej bohaterki, na jej otoczenie, a także na podejmowane przez nią decyzje. Jeśli zobaczysz jeden z następujących symboli    itp., możesz użyć talizmanu wytrzymałości  i w ten sposób cofnąć działanie wywołane tym symbolem.

Jeśli nie możesz lub nie chcesz używać talizmanu, skreśl na swojej karcie bohatera tyle , ile wskazuje cyfra. Jeśli nie masz już ani jednej nieskreślonej , twoja przygoda się zakończyła. Możesz zacząć grę od początku w kadrze numer **1**, używając czystej karty bohatera.




 i : Możesz użyć talizmanu w takim samym kolorze, żeby dostać się do numeru wskazanego na dole kadru, w którym się znajdujesz, zamiast podążać jedną z widocznych na rysunku ścieżek.









: Ten symbol oznacza, że dany kadr to ślepa uliczka. Jeśli go widzisz, pozostaje ci tylko zacząć grę od początku w **1**, wykorzystując czystą kartę bohatera.



 **+1**: Ten symbol spotkasz tylko podczas misji w parku. Oznacza on, że udało ci się schwytać mandragorę we wskazanym kolorze. Każdej z ośmiu mandragor przyporządkowany jest jeden kolor, jeśli więc ponownie trafiasz na ten sam kolor, oznacza to, że chodzi o tę samą mandragorę.



   -   : Te symbole spotkasz tylko podczas misji w kinie. Zaznacz lub skreśl odpowiednie pole na karcie bohatera, kiedy trafisz na takie polecenie. Dwa pierwsze herby od lewej są zaznaczone od początku gry.

Teraz możesz zacząć grę. Przewróć stronę – czeka cię wspaniała przygoda!

