

# Nowe strony

Obejrzyj filmik  
z zasadami:

[www.olibrius.net/NC/wideoinstrukcja](http://www.olibrius.net/NC/wideoinstrukcja)



*Jako przedstawiciele Ministerstwa  
Literatury zostaliście wysłani w podróż  
do świata książek.*

*W ramach powierzonej Wam misji  
macie odnaleźć skrytą w gąszczu  
słów, leżącą gdzieś w tajemniczych  
Zaginionych Miastach ukrytą prawdę.*

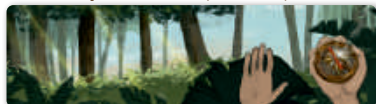
*Waszą ekspedycję czeka wiele  
niesamowitych przygód i zwrotów akcji!*

# ELEMENTY

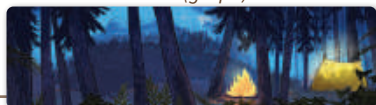
synchronizator



2 specjalne zakładki przewodnik (narrator)



obóz (grupa)



5 zakładek Zaginionych Miast



wyzwanie czytelnice

kompas



32 żetony liter



książka (nie została dołączona do gry)  
Dowolna książka po polsku z Twojej półki!

32 zakładki eksploracji



wskaźnik postępu

róża wiatrów

28 zakładek misji



warunek ukończenia misji

16 zakładek wyzwań

zmienna dla wskaźnika postępu



wyzwanie czytelnice

## Elementy wykorzystywane w modułach (nie są wykorzystywane w rozgrywce z zasadami uproszczonymi)

6 kart postaci

specjalna umiejętność jest dostępna

specjalna umiejętność jest niedostępna

nazwa i opis umiejętności



misja-dżoker



4 żetony interpunkcji

Używa się ich w rozgrywkach z przyszłymi rozszerzeniami. Nie zgubcie ich!



# CEL GRY

Nowe strony to **gra kooperacyjna**, w której gracze wyruszają na ekspedycję... do **dowolnej książki, którą mają na półce!**

Na początku rozgrywki gracze umieszczają w książce zakładkę obozu – to miejsce, z którego wyruszają. Kilkadziesiąt stron dalej umieszczają zakładkę Zaginionego Miasta – to miejsce, do którego muszą dotrzeć.

W każdej rundzie 1 z graczy staje się narratorem i „wchodzi do książki” jako przewodnik grupy. Przewodnik najpierw czyta w myślach krótki fragment z książki i oznacza go 1 z ilu-

strowanych zakładek, a następnie odczytuje ten sam fragment pozostałym graczom.

Ci gracze (grupa) muszą uważnie wsłuchać się w tekst i przeanalizować go pod kątem formy i znaczenia, a następnie spróbować odgadnąć, którą zakładkę wybrał przewodnik.

Jeśli grupa odniesie sukces, należy przesunąć zakładkę obozu w stronę Zaginionego Miasta. Jeśli grupie nie uda się wybrać właściwej zakładki, zakładka obozu pozostaje na swoim miejscu, a gracze tracą żeton liter albo zakładki misji.

## Podróż: Zasady uproszczone

Na **stronach 4–13** znajdują się uproszczone zasady, idealne na pierwsze literackie podróże.

Gdy gracze będą już dobrze zaznajomieni z uproszczonymi zasadami, mogą rozszerzyć grę o moduły przedstawione na końcu instrukcji.

## Moduły: Pełne zasady

Na **stronach 16–20** znajdują się zasady modułów. To od grupy zależy, czy i które z modułów zostaną włączone do rozgrywki. Moduły mogą sprawić, że gra będzie bardziej skomplikowana. Wdrożenie ich wszystkich sprawi jednak, że gracze w pełni doświadczą gry.

Gdy gracze zaznajomią się już z „Podróżą” (zasadami uproszczonymi), warto jak najszybciej rozszerzyć grę o kolejne moduły!

## Przykładowy przebieg rozgrywki

Na **stronach 14–16** opisano przykładową rozgrywkę.



# KONIEC GRY

- ✓ Aby wygrać, gracze muszą dotrzeć swoim obozem do Zaginionego Miasta, skutecznie je eksplorować i odnaleźć ukrytą prawdę.
- ✗ Gracze przegrywają, jeśli nie mogą już odrzucić żetonów liter.

## Jak umieszczać zakładki?

- A** Zakładkę **przewodnika** należy zawsze umieszczać w orientacji **poziomej** w taki sposób, żeby wystawała z książki, sygnalizując postęp ekspedycji.

**Uwaga! Zakładka też przypomina przewodnikowi, w którym miejscu kończy się odczytywany fragment.**



- B** Zakładki **obozu i Zaginionego Miasta** należy umieszczać w orientacji  **pionowej**.

W czasie rozgrywki zakładka obozu zmienia położenie. Zaginione Miasto pozostaje w tym samym miejscu do momentu, w którym zakładka obozu dotrze do niego albo go minie.



- C** Zakładki zdobyte w czasie rozgrywki (**ukończone misje, eksploracje i wyzwania zakończone sukcesem**) należy zawsze umieszczać z przodu książki (**między okładką a pierwszą stroną**).



- D** Za każdym razem, gdy gracze muszą **odrzucić** zakładkę albo żeton litery, należy wsunąć ten element w odpowiednie miejsce **synchroliteromierza**.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## ELEMENTY W KSIĄŻCE

- 1** Wybierz **książkę**, którą masz na półce (najlepiej powieść), i upewnij się, że ma **co najmniej 120 stron**.  
**Uwaga!** Pamiętaj, że wybór książki może wpłynąć na poziom wyzwania, przed którym staniesz. Jeśli wybierzesz naprawdę dobrą książkę, wyzwanie będzie jeszcze ciekawsze!
- 2** **Otwórz książkę** na przypadkowej stronie, pilnując jednak, żeby **do końca książki było co najmniej 110 stron**. Umieść w książce zakładki **przewodnika** i **oboza**.
- 3** Weź **losową** zakładkę **misji** i umieść ją między okładką książki a pierwszą stroną.
- 4** Weź losową zakładkę **Zaginionego Miasta**. Umieść ją **50 stron za** zakładkami **oboza** i **przewodnika**. Pozostałe Zaginione Miasta odłóż na bok, nie będziecie z nich korzystać podczas rozgrywki.  
*Przykład. Jeśli przewodnik i obóz znajdują się na stronie 13, umieść Zaginione Miasto na stronie 63 (13 + 50 = 63).*



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## ELEMENTY NA STOLE

- 5 Połóż zakładki **eksploracji** w stosie na środku stołu, a następnie **wyłóż 4** z nich w taki sposób jak na poniższej grafice.
- 6 Weź stos zakładek **misji**, **odkryj 5 z nich** i ułóż jedna pod drugą jak na poniższej grafice.
- 7 Potasuj zakładki **wyzwań** i utwórz z nich zakryty **stos**. Połóż go na stole w zasięgu wszystkich graczy.
- 8 Złóż **synchroliteromierz** i umieść go w pudełku. Następnie postaw pudełko w zasięgu wszystkich graczy.
- 9 Umieść **32 żetony liter w rezerwie synchroliteromierza** jak na poniższej grafice.  
*(Żetony interpunkcji będą wykorzystywane w przyszłych rozszerzeniach do gry. Nie zgubcie ich!)*
- 10 Połóż **kompas** w zasięgu wszystkich graczy.



Odtóż pozostałe elementy (*zakładki Zaginionych Miast i karty postaci*) – nie będą używane w rozgrywce z uproszczonymi zasadami.

**Możecie zacząć grę!**

# PRZEBIEG ROZGRYWKI

To Wasza pierwsza rozgrywka? Przygotujcie wszystkie elementy i umieszczajcie je w książce podczas czytania zasad. W ten sposób łatwiej będzie Wam je zrozumieć.

W grze *Nowe strony* każda runda składa się z 4 faz:

**I. Wybór przewodnika.**

**II. Przygotowanie.**

**III. Postęp.**

**IV. Odpoczynek.**

- I -

## WYBÓR PRZEWODNIKA

Gracze wybierają nowego przewodnika, który w tej rundzie odczyta im fragment tekstu.

Przewodnik bierze książkę i kompas.

Pozostali gracze są nazywani grupą.

### Naprzód, czyli dokąd?

W grze *Nowe strony* teksty odczytuje się zawsze ze strony po prawej i zawsze od góry.

**Jeśli wskaźnik postępu wynosi 1, gracze mają przejść do następnej prawej strony.**



*Przykład. Jeśli zakładka przewodnika znajduje się między stronami 36–37 i wskaźnik postępu wynosi 2, należy przełożyć zakładkę między strony 40–41 i czytać od góry strony 41.*

### Czym jest słowo?

W grze *Nowe strony* słowa połączone dywizem (-) albo apostrofem (') liczą się jako 1 słowo.

*Np. „czarno-biały lasko-parasol” liczy się jako 2 słowa: „czarno-biały” i „lasko-parasol”.*



## PRZYGOTOWANIE

### Przewodnik przekłada zakładkę przewodnika naprzód

Przewodnik otwiera książkę w miejscu, w którym znajdują się zakładki obozu i przewodnika. Przekłada zakładkę przewodnika o tyle kartek, ile wskazuje wierzchnia zakładka ze stosu eksploracji (zob. sekcję „Naprzód, czyli dokąd?” na poprzedniej stronie).

**Ważne!** Na tym etapie gry nie należy przekładać zakładek obozu.

**Ważne!** Zawsze na początku rundy należy przetożyć zakładkę przewodnika do przodu.

Zanim przewodnik przetoży zakładkę przewodnika, może dobrać zakładkę ze stosu zakładek wyzwania. Jeśli to zrobi, należy dodać 2, 3 albo 4 do wskaźnika postępu i przesunąć zakładkę przewodnika o odpowiednią liczbę kartek. W konsekwencji przewodnik będzie musiał podczas czytania zastosować ograniczenie wskazane na zakładce wyzwania.

Ograniczenie musi pozostać niespodzianką! Przewodnik musi zachować je w sekrecie przed grupą.

### Przewodnik czyta fragment w myślach

Przewodnik otwiera książkę w miejscu, w którym znajduje się zakładka przewodnika, i czyta w myślach pierwszych 6 linijek z prawej strony.

**Ważne!** Jeśli pierwsza linijka zaczyna się w połowie zdania albo nawet słowa, i tak należy przeczytać tylko część po prawej stronie. Co więcej, czytany fragment może skończyć się w połowie zdania albo słowa.

**Ważne!** Jeśli przewodnik dobierze zakładkę wyzwania, musi zastosować opisane na niej ograniczenie.

**Uwaga!** Jeśli na stronie jest mniej niż 6 linijek tekstu, należy przetożyć zakładkę przewodnika o 1 kartkę do tyłu (tj. do poprzedniej prawej strony).

**Uwaga!** Jeśli ten sam fragment miałby zostać przeczytany kolejny raz z rzędu, przewodnik może przetożyć zakładkę o 1 kartkę do tyłu.

**Uwaga!** Tytuły, przypisy, podpisy, numery stron i inne cyfry nie wliczają się do 6 linijek, które czyta przewodnik.

*Przykład. Kornelia czyta poniższy fragment w myślach (tekst zaznaczony zielonym kolorem). To 6 linijek danej rundy.*



obraź sobie, że pierwsza linijka po prawej stronie zaczyna się w ten sposób. To nie problem. „obraź” (bez początkowej sylaby „wy”) będzie pierwszą rzeczą, którą przeczytasz. Czytaj do tego momentu, nie sugerując grupie, że coś jest nie (nawet jeśli nie dokończysz zdania!)



## Przewodnik wybiera zakładkę eksploracji

Przewodnik zainspirowany przeczytanym fragmentem wybiera w sekrecie zakładkę eksploracji, która jego zdaniem najbardziej pasuje do przeczytanego tekstu.

Na odwrocie zakładki eksploracji znajduje się róża wiatru, która łączy każdą z wyłożonych zakładek eksploracji z 1 z 4 kierunków świata: północą, południem, wschodem albo zachodem.

Aby oznaczyć swój wybór, przewodnik przekręca igłę kompasu w stronę wybranej zakładki: N (północ), S (południe), E (wschód), W (zachód). Następnie kładzie kompas zakryty przed sobą, aby pozostali gracze nie poznali jego wyboru.



## Grupa rozdziela pomiędzy siebie zakładki misji

Gdy przewodnik posuwa się naprzód i czyta tekst w myślach oraz przekręca igłę kompasu, każdy członek grupy może wziąć po 1 z 5 dostępnych zakładek misji i położyć ją przed sobą.

Członkowie grupy mogą wspólnie ustalić, kto weźmie którą zakładkę.

*Wskazówka. Jeden gracz może pomóc drugiemu, czytając cel zakładki misji tego drugiego gracza.*



### Wariant 2-osobowy

W rozgrywce 2-osobowej, który gra „grupą”, ma zawsze przed sobą 5 dostępnych zakładek misji.

### - III - POSTĘP

#### Przewodnik odczytuje fragment na głos (tylko raz)

Gdy grupa jest gotowa, żeby w skupieniu wysłuchać fragmentu książki, przewodnik odczytuje na głos 6 linijek, które wcześniej czytał w myślach.

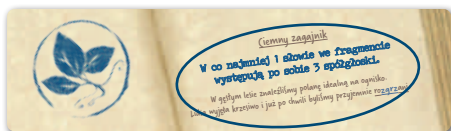
**Ważne! Należy zachować ewentualne ograniczenia wynikające z treści zakładki wyzwania.**

**Uwaga! Przewodnik najlepiej wie, w jaki sposób uwzględnić ograniczenia z zakładki wyzwania albo Zaginionego Miasta.**

*Wskazówka. Każdy gracz powinien w skupieniu słuchać odczytywanego fragmentu, zwracając uwagę na jego treść i formę. Na podstawie treści należy odgadnąć, którą zakładkę eksploracji wybrał przewodnik, forma jest natomiast istotna dla misji.*



#### Grupa próbuje ukończyć misję (opcjonalnie)



Każda misja ma swój warunek ukończenia. Jeden z graczy (tylko 1) może spytać przewodnika, czy udało mu się ukończyć misję. Tylko przewodnik może ocenić, czy warunek ukończenia misji został spełniony.



Jeśli misja została ukończona, należy umieścić zakładkę misji między okładką książki a pierwszą stroną.



**Ważne! Każda zakładka misji umieszczona w tym miejscu chroni graczy przed 1 nieudaną eksploracją (zob. następną stronę).**



Jeśli misja nie została ukończona, należy odrzucić zakładkę tej misji i 3 żetony liter.



Misje, których gracze nie poddali ocenie przewodnika w danej rundzie, nie zostają odrzucone. Zamiast tego należy je odłożyć odkryte na stół (tak jak na początku gry).

**Ważne! W danej rundzie grupa może spróbować ukończyć tylko 1 misję. Grupa musi zdecydować, która z ich misji ma największą szansę ukończenia.**

## - IV - ODPOCZYNEK

### Grupa wspólnie wybiera zakładkę eksploracji

Na koniec grupa wspólnie wybiera 1 zakładkę eksploracji, kierując się znaczeniem fragmentu, który odczytał przewodnik. Gdy grupa wybierze zakładkę, przewodnik odkrywa kompas i ujawnia kierunek, który wskazywał.



Jeśli grupa wybrała tę samą zakładkę eksploracji co wcześniej przewodnik, eksploracja kończy się sukcesem.

- Zakładkę obozu należy przełożyć w miejsce, w którym znajduje się zakładka przewodnika.
- Zakładkę eksploracji (i zakładkę wyzwania, jeśli przewodnik taką wziął) należy umieścić między okładką książki a pierwszą stroną.

**Uwaga! Jeśli rozgrywka zakończy się wygraną graczy, zebrane w książce zakładki eksploracji pomogą im odkryć ukrytą prawdę.**



Jeśli grupa wybrała inną zakładkę eksploracji niż wcześniej przewodnik, eksploracja kończy się porażką.

- Zakładkę przewodnika należy przełożyć w miejsce, w którym znajduje się zakładka obozu.
- Należy odrzucić:
  - 12 żetonów liter albo
  - 6 żetonów liter i 1 zakładkę misji (przechowywaną w książce), albo
  - 2 zakładki misji (przechowywane w książce) i żadnych żetonów liter.



- Należy odrzucić obie zakładki eksploracji (wybraną przez grupę i przez przewodnika) i ewentualne zakładki wyzwań.

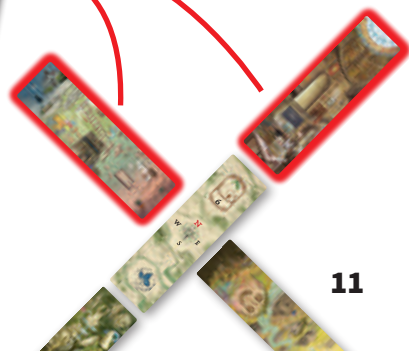
**Ważne! Gracze rozpoczynają rozgrywkę z zakładką misji w książce. Warto z niej skorzystać.**

Gracze wykładają tyle zakładek eksploracji, aby wokół stołu znowu były 4 zakładki.

Jeśli jest taka potrzeba, gracze wykładają tyle zakładek misji, aby na stole znowu było 5 zakładek misji.

**Ważne! Nie należy odrzucać pozostałych na stole zakładek.**

Runda się kończy. Czas rozpocząć kolejną i wybrać nowego przewodnika...



# OBÓZ DOCIERA DO ZAGINIONEGO MIASTA

Gdy tylko zakładka obozu dotrze do Zaginionego Miasta (albo je minie), należy pokazać zakładkę Zaginionego Miasta wszystkim graczom, żeby zaznajomili się z opisanym na niej ograniczeniem.

Zakładkę Zaginionego Miasta należy umieścić odkrytą na stole tak, żeby wszyscy ją widzieli.

Od tego momentu:

- Przewodnik nie może dobierać kolejnych zakładek wyzwania.
- Ograniczenie z zakładki Zaginionego Miasta obowiązuje do końca rozgrywki.
- Pierwsza udana eksploracja (gdy grupa wybierze tę samą zakładkę co przewodnik) oznacza **WYGRANĄ!**



**Ważne! Nie należy odkrywać zakładki Zaginionego Miasta w momencie, gdy dotrze do niej zakładka przewodnika, a dopiero wtedy, gdy dotrze tam również zakładka obozu.**

## KONIEC GRY

### Zwycięstwo

Jeśli gracze dokonali udanej eksploracji (grupa wybrała tę samą zakładkę eksploracji co przewodnik) po tym, jak przewodnik zastosował ograniczenia wynikające z zakładki Zaginionego Miasta, gracze **WYGRYWAJĄ!**

### Tryb przetrwania i przegrana

Gdy gracze odrzucą wszystkie żetony liter, rozgrywka przechodzi w tryb przetrwania. Gracze mają ostatnią szansę na wygraną.

W trybie przetrwania konieczność odrzucenia żetonu litery (z dowolnego powodu) jest równoznaczna z przegraną.

*Przykład. Jeśli gracze powinni odrzucić 3 żetony liter, ale został im tylko 1, odrzucają ten żeton litery. Kontynuują rozgrywkę, ale w trybie przetrwania!*

*Następnym razem, gdy będą musieli odrzucić choćby 1 żeton litery, przegrają.*

# NAGRODA DODATKOWA: ODNALEZIENIE UKRYTEJ PRAWDY!

Gracze dotarli do Zaginionego Miasta i, na przekór trudnościom, skutecznie je eksplorowali. Należą im się gratulacje!

Teraz mogą odkryć ukrytą prawdę książki, przez którą podróżowali. Spośród znajdujących się w książce zakładki eksploracji gracze wybierają tę, która jest najściślej powiązana z tytułem książki.

Następnie gracze przechodzą o tyle kartek do przodu od strony zaznaczonej zakładką obozu, ile wynika ze wskaźnika postępu na rewersie wybranej przez nich zakładki. Pierwsze pełne zdanie na prawej stronie w otwartym w ten sposób miejscu stanowi ukrytą prawdę. To nagroda dla wszystkich graczy, dlatego należy odczytać je na głos!

*Przykład. Kornelia, Lucyna, Dawid i Barnaba skutecznie eksplorowali Zaginione Miasto w „Ciekawych czasach” Terry’ego Pratchetta. W czasie podróży przez książkę umieścili w niej zakładki eksploracji z motywami: pogody, ubrań, sztuki, radości i roślin. Uznają, że zakładka z motywem sztuki najbardziej pasuje do tytułu książki, jako że sztuka pozwala ludziom ciekawie spędzić czas. Wskaźnik postępu na zakładce wynosi 9, więc gracze przekładają zakładkę obozu 9 kartek dalej. Tym samym poznają ukrytą prawdę zaznaczoną na zielono.*



Udostępnij ukrytą prawdę!

Wygraliście i odkryliście ukrytą prawdę?  
Wejdźcie na

**[www.olibrius.net/NC/ukrytaprawda](http://www.olibrius.net/NC/ukrytaprawda)**

i podzielcie się nią z odkrywcami z całego świata!



# PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

(z uproszczonymi zasadami)

## 1. Gracze wybierają przewodnika

Kornelia chce czytać. Jako że nikt nie zgłasza sprzeciwu, zostaje przewodniczką w tej rundzie, więc bierze książkę i kompas.

Pozostali gracze – Lucyna, Dawid i Barnaba – zostają grupą.

## 2. Przewodnik zaczyna się poruszać po książce

Kornelia widzi na górze stosu zakładek eksploracji, że ma przenieść zakładkę przewodnika 5 kartek dalej. Jeśli chce, może wziąć zakładkę wyzwania, aby poruszyć się jeszcze dalej. Będzie się to jednak wiązało z pewnymi utrudnieniami.

Kornelia odważnie sięga po nieznaną! W związku z tym przekłada zakładkę przewodnika o 7 kartek dalej (5 + 2) i przyswaja ograniczenia, które będzie musiała zastosować podczas czytania tekstu.

## 3. Przewodnik czyta fragment w myślach

Kornelia odnajduje fragment, który odczyta w tej rundzie – to pierwsze 6 linijek zaznaczonych na poniższej ilustracji na zielono. Odczytuje go w myślach, zwracając uwagę na obowiązujące ją ograniczenia z zakładki wyzwania.

## 4. Przewodnik wybiera zakładkę eksploracji

Słowa „pierwsza”, „zaczyna”, „początkowej” i „momentu” kojarzą się Kornelii z nowym początkiem. Zakładka umieszczona z lewej strony stosu przedstawia podróż. Ta zakładka znajduje się na zachodzie (W) zgodnie z różą wiatrów na wierzchniej zakładce stosu. Kornelia przekreśla igłę kompasu na zachód w taki sposób, żeby pozostali gracze tego nie widzieli.



## 5. Grupa wybiera misje

Podczas gdy Kornelia wypętnia obowiązki przewodniczki, Lucyna, Dawid i Barnaba oglądają dostępne misje. Lucyna wybiera zakładkę z misją „Korzenie” i kładzie ją przed sobą. Barnaba nie bierze zakładki misji – woli się skupić na treści tekstu. Dawid bierze zakładkę z misją „Stado”.



## 6. Przewodnik raz odczytuje fragment na głos

Kornelia czyta tekst głośno i wyraźnie, zaczynając od „obraż”, a kończąc na „nie”. Dodatkowo zmienia tekst zgodnie z ograniczeniem z dobranej zakładki wyzwania.

## 7. Grupa próbuje ukończyć misję

Lucyna i Dawid z uwagą słuchali odczytanego fragmentu. Obojgu wydaje się, że są w stanie ukończyć swoje misje. Jako że w danej rundzie grupa może spróbować ukończyć tylko 1 misję, postanawiają, że to Lucyna spróbuje ukończyć swoją, ponieważ jest przekonana, że w tekście byłyby przecinki.

Kornelia potwierdza, że warunek misji Lucyny został spełniony. W związku z tym wkłada zakładkę misji do książki.

Dobrze, że Dawid się nie upierał. Wydawało mu się, że fragment spełnia wymagania misji „Stado”, ale nie miał racji, ponieważ słowo „że”, o którym myślał, padło jedynie 2 razy. Straciłby 3 żetony liter!

## 8. Grupa wybiera zakładkę eksploracji

Wyłożone zakładki eksploracji prezentują podróż, sztukę, wojnę i pogodę.

Wszyscy są zgodni, że fragment nie miał nic wspólnego z pogodą. Dawid uważa, że dotyczył albo podróży (ze względu na takie słowa jak „zaczyna”, „początkowej”) albo wojny (ze względu na takie słowa jak „obraż” i „problem”). Lucyna myśli o sztuce, ponieważ fragment dotyczył tekstu jako konceptu, przyznaje jednak, że koncentrowała się na swojej zakładce misji „Korzenie” i bardziej polegała na opinii pozostałych graczy. Barnaba jest pewny, że treść tekstu jest powiązana z ruchem. Nie ma wątpliwości, że Kornelia wybrała zakładkę z podróżą.

Drużyna wspólnie decyduje się na wybór zakładki prezentującej podróż i oznajmia Kornelii: „Ruszamy na zachód!”. Jako że Kornelia rzeczywiście zaznaczyła na kompasie zachód, eksploracja kończy się sukcesem!

Zakładka obozu zostaje przełożona w miejsce, w którym znajduje się zakładka przewodnika, a zakładka z podróżą zostaje umieszczona między okładką książki a pierwszą stroną.

Gdyby grupa wybrała zakładkę przedstawiającą sztukę, eksploracja zakończyłaby się porażką, jako że Kornelia zaznaczyła na kompasie zachód, a zatem inną zakładkę. Na tym etapie rozgrywki w książce znajdują się 2 zakładki misji (startowa i z misją „Korzenie”), więc w razie niepowodzenia grupa musiałaby odrzucić obie zakładki.



---

## Koniec rundy

---

Po udanej eksploracji Kornelia, Lucyna, Dawid i Barnaba wykładają nową zakładkę eksploracji, aby wypełnić puste miejsce po zakładce prezentującej podróż.

Dawid odkłada zakładkę „Ostoja” do pozostałych dostępnych misji i wyklada nową, aby wypełnić puste miejsce po zakładce „Korzenie” (która została umieszczona w książce).

Tym samym wokół stosu znowu leżą 4 zakładki eksploracji, w pobliżu których znajduje się 5 dostępnych zakładek misji. Kornelia, Lucyna, Dawid i Barnaba są gotowi do następnej rundy!

Kto zostanie kolejnym przewodnikiem?

---

## GARŚĆ SZCZEGÓŁÓW

---

- Jeśli w wybranej przez graczy książce na stronie jest więcej niż 1 kolumna, należy odczytać pierwszych 6 linijek z kolumny znajdującej się najbardziej z prawej.
- Jeśli wybrana książka to zbiór poezji, w którym nie używa się znaków interpunkcyjnych, należy traktować każdy wers jak osobne zdanie.

- Jeśli wybrana książka to scenariusz teatralny albo filmowy, imiona postaci i didaskalia również wliczają się do 6 linijek, które należy przeczytać.

*Ponadto należy odgrywać postacie, których kwestie są odczytywane!*



---

## TRYBY PRZYGODY I MODYFIKACJE

---

Na kolejnych stronach znajdują się zasady bardziej zaawansowanych trybów gry, które gracze mogą (ale nie muszą) włączyć do rozgrywki. Jeśli gracze chcą spróbować swoich sił w nowym module, dokładają jego elementy podczas przygotowania do gry i stosują się do jego zasad podczas rozgrywki.

Aby w pełni cieszyć się z rozgrywki w *Nowe strony*, gracze powinni zagrać w trybie klasycznej ekspedycji (na dowolnym poziomie trudności) z modułami postaci i dziedzin misji. W ten sposób doświadczą gry tak, jak to sobie wyobrażał autor i może nawet zdobyć tytuł odkrywców w module IV!



**Bardzo ważne!**

## MODUŁ I: Długość i poziom trudności rozgrywki

### Zmiany w przygotowaniu do gry

#### Czas trwania, książka i początkowe umiejscowienie zakładek

Należy wybrać długość rozgrywki (**klasyczna ekspedycja** albo **ekspedycja specjalistów**). Następnie należy przygotować książkę zgodnie z poniższą tabelą.

|  | <b>klasyczna ekspedycja</b><br><i>(ok. 40 minut)</i> | <b>ekspedycja specjalistów</b><br><i>(ok. 60 minut)</i> |
|--|--|---|
| <b>książka</b>                                     | <i>min. 140 stron</i>                                | <i>min. 170 stron</i>                                   |
| <b>umiejscowienie zakładek obozu i przewodnika</b> | <i>co najmniej 130 stron przed końcem książki</i>    | <i>co najmniej 160 stron przed końcem książki</i>       |
| <b>umiejscowienie zakładki Zaginionego Miasta</b>  | <i>70 stron za przewodnikiem i obozem</i>            | <i>100 stron za przewodnikiem i obozem</i>              |

#### Poziom trudności – liczba żetonów liter

Po wybraniu długości rozgrywki należy wybrać poziom trudności i przygotować odpowiednią liczbę żetonów liter.

|                                | <b>bardzo łatwy</b>    | <b>łatwy</b>            | <b>normalny</b>         | <b>trudny</b>           | <b>bardzo trudny</b>    |
|--------------------------------|------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| <b>klasyczna ekspedycja</b>    | <i>32 żetony liter</i> | <i>26 żetonów liter</i> | <i>20 żetonów liter</i> | –                       | –                       |
| <b>ekspedycja specjalistów</b> | –                      | –                       | <i>32 żetony liter</i>  | <i>26 żetonów liter</i> | <i>20 żetonów liter</i> |

**Ważne!** Wybrana książka również może mieć wpływ na trudność rozgrywki.

### Przebieg rozgrywki

Ten moduł nie zmienia zasad gry. Warto włączyć do rozgrywki wszystkie moduły, aby jej długość i poziom trudności były satysfakcjonujące.

Łatwiej!

## MODUŁ II: Postacie

### Zmiany w przygotowaniu do gry

#### Postacie

Każdy gracz wybiera po 1 karcie postaci i kładzie ją przed sobą stroną ze specjalną umiejętnością ku górze. Pozostałe karty postaci nie będą wykorzystane w danej rozgrywce.



#### Jak to działa?

Gdy gracz zostanie przewodnikiem (jeszcze zanim odczyta tekst na głos), może użyć specjalnej umiejętności swojej postaci (tylko jeśli jest dostępna i tylko w tym momencie). Jeśli to zrobi, odwraca kartę postaci na drugą stronę i stosuje jej efekt (tylko w tej 1 rundzie).

Później podczas rozgrywki, jeśli temu graczowi uda się ukończyć misję, będzie mógł ponownie odwrócić kartę postaci, dzięki czemu specjalna umiejętność znów będzie dla niego dostępna.

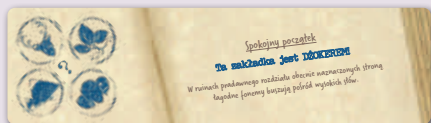


Trudniej!

## MODUŁ III: Dziedziny misji

### Zmiany w przygotowaniu do gry

Gracze umieszczają w książce zakładki przewodnika, obozu i Zaginionego Miasta, ale nie umieszczają w niej losowej zakładki misji. Zamiast tego umieszczają w niej zakładkę misji-dżokera „Spokojny początek”.



### Jak to działa?

Ten moduł wpływa na rozgrywkę w następujący sposób:

- 1) Po rozdzieleniu zakładek misji grupa może zastąpić 1 z dostępnych misji wierzchnią zakładką ze stosu. Zastąpioną zakładkę należy odrzucić do synchronizatora.
- 2) Jeśli eksploracja zakończy się porażką i należy odrzucić obie zakładki eksploracji (grupy i przewodnika), wraz z każdą zakładką należy odrzucić:

- tyle żetonów liter, ile wynika ze wskaźnika postępu,

### ALBO

- zakładkę misji z tej samej dziedziny co zakładka eksploracji (zob. symbol na rewersie zakładki eksploracji).



W grze występują 4 dziedziny misji:

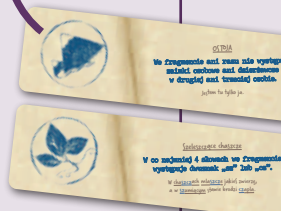


**Ważne! Gracze muszą odrzucić po 1 zakładkę misji za każdą zakładkę eksploracji, nawet jeśli są z tej samej dziedziny!**

**Uwaga! Zakładka misji-dżokera „Spokojny początek” reprezentuje wszystkie 4 dziedziny.**

*Przykład. Grupa popełniła błąd i musi rozpatrzyć utratę poniższych 2 zakładek eksploracji. W książce znajdują się 2 zakładki misji: z dziedziny kartografii i botaniki. Gracze odrzucają kartę misji z dziedziny kartografii, aby uniknąć utraty 9 żetonów liter za pierwszą zakładkę eksploracji. Niestety nie są w stanie uniknąć utraty 4 żetonów liter za drugą zakładkę eksploracji, ponieważ to zakładka z dziedziny etnologii, a nie botaniki jak druga zakładka misji w książce.*

*W związku z tym gracze odrzucają 2 zakładki eksploracji, zakładkę misji z dziedziny kartografii i 4 żetony liter.*



Więcej nagród!

## MODUŁ IV: Ranking ekspedycji

### Zmiany w przygotowaniu do gry

Należy wdrożyć wszystkie moduły w trybie ekspedycji specjalistów.

#### Jak to działa?

Na koniec gry w trybie ekspedycji specjalistów (i tylko w nim – zob. „Moduł I”, aby poznać więcej opcji) gracze obliczają wynik swojej ekspedycji zgodnie z poniższą listą.

**+10 pkt**, jeśli gracze grali na **trudnym** poziomie.

**+20 pkt**, jeśli gracze grali na **bardzo trudnym** poziomie.

**+3 pkt** za każdą **zakładkę misji** i **zakładkę wyzwania**, które na koniec gry znajdują się w książce.

**+1 pkt** za każdy **żeton litery** w rezerwie synchronoliteromierza.

**+5 pkt**, jeśli zakładka obozu dotarła do **Zaginionego Miasta**.

**+10 pkt**, jeśli gracze wygrali i odkryli **ukrytą prawdę**.

Po zsumowaniu zebranych punktów gracze poznają swój wynik.

**<19** Badacze **wizytówek**

**20–29** Badacze **komiksów**

**30–39** Badacze **literatury wagonowej**

**40–49** Badacze **bestsellerów**

**50–59** Badacze **klasyków literatury**

**60–69** Badacze **niemieckiego przekładu mszy trydenckiej**

**>70** Badacze **Wielkiej encyklopedii PWN**

## PODZIĘKOWANIA



*Jako Olibrius chcielibyśmy podziękować Germainowi za to, że pewnego letniego poranka poraził nas niesamowitym pomysłem na grę rozgrywaną w książkach. Dziękujemy Jeanne za ilustracje zapierające dech*

*w piersiach. Alexis, nikt tak jak Ty nie wiedziałby, jak nadać kształt wielu miesiącom naszej pracy. Dziękujemy wszystkim testerom, którzy poświęcili swój czas tej grze i pomagali nam dokonywać nieskończonej ilości poprawek. Przez cały ten proces napędzała nas miłość do książek i gier...*

*Mojej rodzinie – Thomasowi i mojej siostrze – za cenne opinie, firmie Olibrius za to, że dała mi szansę zilustrować tę grę, Thibautowi i Germainowi za słowa zachęty i sugestie, dzięki którym ilustracje stały się jeszcze bardziej zwiariowane.*

*Bardzo, bardzo dziękuję!*

Jeanne Landart

*Oczywiście dziękuję Joreilles za entuzjastyczne i odważne prowadzenie rozlicznych testów i rozwój zasad. Dziękuję Jonathanowi „Poire” Barangerowi za przekazane szepem informacje o bustrofedonie.*

*Dziękuję Alainowi Damasio, Markowi Z. Danielewskiemu i wirtuozom gramatyki z Oulipo za zasianie w moim umyśle idei, że tekst to również pejzaż, dżungla liter, lawina symboli.*

*Przede wszystkim dziękuję Thibaut za nieocenione pomysły i pomoc przy testach, Jeanne za wcielenie w życie najbardziej szalonych pomystów (wierźcie mi, nie miała łatwo) i oczywiście Davidowi, który uwierzył w ten projekt, gdy ten dopiero raczkował. Bez Davida nie byłoby mnie dzisiaj w świecie gier.*

Germain Winzenschark