

# MEMENTO MORI

ŚMIERCI SIĘ  
NIE PRZEŻYWA

## ZAWARTOŚĆ

3 karty kategorii,  
200 kart postaci,  
instrukcja.

## WPROWADZENIE I CEL GRY

*Co łączy Marię Skłodowską-Curie, Jana Pawła II,  
Adolfa Hitlera i Amy Winehouse?*

Właśnie tak, wszyscy nie żyją!

W grze „Memento Mori” celem jest ułożenie 36 postaci na podstawie ich dat urodzenia, śmierci i długości życia.

Gracz, który popełni najmniej błędów, wygrywa!



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść karty **DATY URODZENIA**, **DŁUGOŚCI ŻYCIA** i **DATY ŚMIERCI** obok siebie na stole.

To karty *kategorii*.

Potasuj karty *postaci* i podziel je na 3 w miarę równe stosy. Umieść po 1 stosie nad każdą kartą *kategorii*. Karty powinny być ułożone *awersami* do góry.

*awers*  
*postać*



*rewers*  
*daty*

Dobierz 1 kartę z każdego stosu i umieść rewersem do góry poniżej karty *kategorii*. To karty *pomocnicze*, które są potrzebne do rozpoczęcia gry.

Gracz, którego urodziny będą najszybciej, zaczyna.



karty *kategorii*



karty *pomocnicze*

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywacie swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Karty w kolumnach z DATA URODZENIA i DATA ŚMIERCI układajcie chronologicznie od góry do dołu.

Karty w kolumnie z DŁUGOŚCIĄ ŻYCIA układajcie od najkrótszego do najdłuższego życia, również od góry do dołu.

### W swojej turze

weź 1 kartę z wierzchu wybranego stosu, nie podglądając rewersu. Następnie umieść ją w 1 z kolumn w wybranym przez siebie miejscu – pod, nad albo pomiędzy dowolnymi kartami w tej kolumnie.

Na koniec odwróć kartę i sprawdź swoją odpowiedź.

Liczy się wyłącznie poprawność ułożenia w danej kategorii!



**JEŚLI KARTA ZOSTAŁA UMIESZCZONA POPRAWNIE,**

karta zostaje na swoim miejscu.

**JEŚLI KARTA NIE ZOSTAŁA UMIESZCZONA POPRAWNIE,**

otrzymujesz punkt karny. Umieść kartę przed sobą.

W obu przypadkach Twoja tura się kończy.

**Jeśli w danej kolumnie jest 12 kart (licząc z kartą pomocniczą), nie możesz umieścić kolejnej karty w tej kolumnie.**

Utwórz stos z kart z tej kolumny. Na jego wierzchu połóż kartę kategorii przekreślonej stroną do góry.



## KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy wszystkie 3 kolumny są wypełnione (czyli 36 kart jest poprawnie ułożonych).

**Osoba, która zdobyła najmniej punktów karnych, wygrywa.**

W przypadku remisu remisujący gracze biorą udział w dogrywce.

Po kolei, zgodnie z kolejnością w grze, **zgadują długość życia** postaci widocznej na wierzchu środkowego stosu.

Odpowiedzi nie mogą się powtarzać.

Gdy wszyscy remisujący podadzą swoje propozycje, odwróćcie kartę.

Osoba, której odpowiedź była najbliższa prawdy, wygrywa grę.

Uwaga! Daty, które przypadają na czas przed wprowadzeniem kalendarza gregoriańskiego (październik 1582 r.), są orientacyjne.

Co więcej, podana data urodzenia Molière'a to tak naprawdę data jego chrztu. Tylko ją znamy.

## KARTY SPECJALNE

Karty specjalne mają czarne awersy.



Na rewersach tych kart 1 albo kilka słów dotyczących **przyczyny śmierci** zapisano na **POMARAŃCZOWO**.

Jeśli dobierzesz 1 z tych kart, możesz spróbować **podać przyczynę śmierci** danej postaci. Pozostali gracze przyjmują rolę sędziów i w tajemnicy przed Tobą sprawdzają na karcie przyczynę śmierci.

Jeśli przynajmniej 1 z użytych przez Ciebie słów zgadza się z pomarańczowym słowem na karcie, udało Ci się!

***Uwaga!** Jeśli żadne z użytych przez Ciebie słów nie pasuje do pomarańczowych słów z karty, sędziowie mogą dać Ci drugą szansę.*

Po podaniu przyczyny śmierci

**JEŚLI KARTA NIE ZOSTAŁA UMIESZCZONA POPRAWNIE,**

gracz otrzymuje punkt karny i kładzie kartę przed sobą.

**JEŚLI KARTA ZOSTAŁA UMIESZCZONA POPRAWNIE, ALE GRACZ NIE ZDOŁAŁ PODAĆ PRZYCZYNY ŚMIERCI,**

karta zostaje na swoim miejscu.

**JEŚLI KARTA ZOSTAŁA UMIESZCZONA POPRAWNIE ORAZ GRACZ PODAŁ WŁAŚCIWĄ PRZYCZYNĘ ŚMIERCI,**

karta zostaje na swoim miejscu, a gracz:

- Może odrzucić 1 z kart umieszczonych przed sobą (tym samym pozbyć się punktu karnego).
- Może przekazać 1 wierzchnią kartę z wybranego stosu dowolnemu z graczy, który ma najmniej punktów karnych, dokładając mu tym samym kolejny punkt.

# TRYBY GRY

## NA SZYBKO

Limit kart w kolumnie wynosi 8.

## NA SZTYWNO

Karty z danego stosu można umieszczać wyłącznie w przypisanej do niego kolumnie.

*Jeśli weźmiesz kartę ze stosu kategorii **DATY URODZENIA**, musisz tę kartę umieścić w kolumnie z **DATĄ URODZENIA**.*

## NAGLA ŚMIERĆ

Odpadasz z gry, jeśli zgromadzisz 3 punkty karne. Osoba, która najdłużej utrzyma się w grze, wygrywa. W tym trybie gry nie ma limitu liczby kart w kolumnie.

*Przygotujcie duży stół!*

## KOOPERACJA/TRYB SOLO

Punkty karne są wspólne dla wszystkich graczy. Muszą wspólnie wypełnić 3 kolumny, zanim zgromadzą 3 punkty karne.

Tryb solo polega na tym samym.

## KIM JESTEM?

W swojej turze dobierz losową kartę. **Trzymaj ją tak, by pozostali widzieli wyłącznie rewers. (Zasłoń na nim imię i nazwisko).**

**Pozostali mają minutę, by zgadnąć, kogo dotyczy karta.**

Możecie zgadywać dowolną liczbę razy w dowolnej kolejności.

Zwycięzca bierze kartę i kładzie ją przed sobą.

Jeśli nikt nie podał poprawnej odpowiedzi, kartę należy odrzucić.

Pierwsza osoba, która zdobędzie 3 karty, wygrywa.

v.1.1 - Styczeń 2021

Autor

**JULIEN TEILHET**

Kierownictwo artystyczne i graficzne

**BENJAMIN TREILHOU**

Wydawca francuski

**DÉBACLE JEUX**

Tłumaczenie

**PAULINA WIERZBIŃSKA**

Redakcja

**ZESPÓŁ REBEL**

Wyprodukowano w Polsce.