



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)

.....  
**Asmodee Group**, 18 rue Jacqueline AURIOL, Quartier Villaroy  
B.P. 40119 78041 GUYANCOURT Cedex, Francja  
[asmodee@asmodee.com](mailto:asmodee@asmodee.com)

[www.storycubes.com](http://www.storycubes.com)

© 2007–2020 Asmodee Group.

Rory's Story Cubes® to zarejestrowany znak towarowy  
Asmodee Group.

Rzuć kośćmi. Stwórz opowieść.

Rory's  
**Story**<sup>®</sup>  
**Cubes**

## Jak grać?

Zagraj z rodziną i przyjaciółmi! Wszyscy po kolei wcielcie się w rolę narratora. Celem gry jest stworzenie jak najlepszej historii na podstawie 9 obrazków wyrzuconych na kostkach. Narrator rzuca wszystkimi 9 kostkami, a następnie rozpoczyna opowieść od słów: „Dawno, dawno temu...”. Zaczynij od obrazka z kostki, który jako pierwszy przykuł Twoją uwagę. Użyj 3 kostek, aby rozpocząć swoją historię, wykorzystaj 3 kostki na rozwinięcie i 3 na zakończenie. Obowiązuje tylko jedna zasada: nie ma złych skojarzeń.

**Mój bohater.** Rzuć 3 kośćmi i wykorzystaj je do stworzenia bohatera. Następnie rzuć 9 kośćmi i opowiedz jego historię. Co się wydarzy, gdy Twój bohater odwiedzi grobowce egipskich piramid albo będzie miał żółtvia za pomocnika?

**Epickie opowieści.** Pierwszy z graczy rzuca wszystkimi 9 kośćmi i otwiera pierwszy rozdział opowieści. Następnie kolejni gracze po kolei rzucają kośćmi i dodają kolejne rozdziały. Ostatni z graczy musi powiązać je ze sobą

i stworzyć logiczne zakończenie. Dodaj różne zestawy Rory's Story Cubes®, aby nadać swoim historiom zupełnie nowy wymiar.

**Brak pomysłów?** Wybierz swój ulubiony film, książkę albo serial. Jakie nowe niewyobrażalne historie możesz opowiedzieć, wprowadzając do swojego świata tamtejszych bohaterów?

**Użyj wyobraźni.** Ludzie na całym świecie wymyślają własne warianty gry Rory's Story Cubes®. A co Tobie wpadnie do głowy?

**Rebel Sp. z o.o.**  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
www.storycubes.pl  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl



@storycubes



rorys\_storycubes



@storycubes

**rebel**