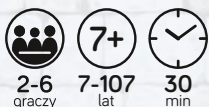


# INSTRUKCJA





# Waw!



**CHRISTOPHE GONTHIER**

**TONY ROCHON**

*Bierzesz udział w wielkich zawodach straszenia dla początkujących duchów, które odbywają się w Zamku na Czarnej Skale w północnej Szkocji. Podczas tego turnieju będziesz musiał nastraszyć tylu gości, ilu tylko zdołasz, aby zdobyć szacowny tytuł „Mistrza straszenia”.*

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

9 kafelków „zamku”

15 żetonów „gości”

1 duch

6 kafelków „ścian”

4 żetony specjalne



strona  
z zapadnią

strona  
z przemianą



instrukcja



## CEL GRY

**Celem gry jest jak najszybsze znalezienie drogi dla ducha, aby dotarł do gościa i porządnie go nastraszył.**

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Złóżcie elementy ramki, jak to pokazano poniżej, aby wyznaczyć granice zamku (identyczne herby i portrety mają leżeć naprzeciw siebie).

Ściana  
(6 kolorów)

Komnata



Korytarz

- 4** Umieście ducha w jednej z 4 komnat na środkowym kafelku.



- 3** Ułóżcie 6 kafelków „ściany” na zaznaczonych polach.

- 2** Ułóżcie pierwszy kafelek tak, aby jego numer znalazł się obok Białej Wieży, a potem dołóżcie pozostałe 8 kafelków **obróconych w tym samym kierunku**. Miejsce ułożenia każdego kafelka należy wylosować.

- 6** Stwórzcie stos żetonów „gości” układając je tak, aby strona z wizerunkiem gościa była widoczna. Żetony należy ułożyć zgodnie z rosnącą wartością („1” będzie zawsze leżeć na wierzchu stosu).

1 do 9 dla 2 graczy / 1 do 12 dla 3 i 4 graczy /  
1 do 15 dla 6 graczy.



- 5** Podczas kilku pierwszych gier ułóżcie 2 żetony zapadni i 2 żetony przemiany tak, jak pokazano powyżej. W kolejnych rozgrywkach możecie zmienić stosunek liczby żetonów zapadni i przemiany, ale bez zmiany ich położenia. Kiedy już dobrze opanujecie grę, możecie zmniejszyć liczbę żetonów zapadni / przemiany lub ich pozycję na planszy, ale pamiętajcie, że gra stanie się wówczas naprawdę szalona...

Pierwszym graczem zostaje ten, kto ma na sobie najwięcej białych ubrań. Losowo wyznacza, która droga zostaje użyta w tej rozgrywce (1, 2, 3 lub 4).

## PRZEBIEG KOLEJKI

1. Ułożenie żetonu „gościa”
2. Jednoczesne szukanie drogi dla ducha
3. Poruszenie ducha
4. Zmiana pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara



## UMIESZCZENIE ŻETONU „GOŚCIA”

Pierwszy gracz bierze żeton „gościa” z wierzchu stosu i obraca go na drugą stronę. Następnie sprawdza herb i portret widoczne przy numerze drogi wybranej dla tej rozgrywki. Herb i portret określają, w której komnacie należy natychmiast ułożyć żeton. Układa się go tak, aby wizerunek twarzy był widoczny.



Dla drogi numer 2 przecięcie linii na wysokości żółtego herbu i czerwonego portretu określa pozycję gościa.

## JEDNOCZESNE SZUKANIE DROGI DLA DUCHA

Zaraz po tym, jak żeton „gościa” zostanie ułożony na planszy, wszyscy gracze zaczynają zastanawiać się nad drogą, jaka pozwoli duchowi dotrzeć do tego gościa i go wystraszyć.

Duch może korzystać z korytarzy, wchodzić do komnat i je opuszczać, a także przechodzić przez ściany korzystając z jednego koloru. W ramach jednego ruchu duch musi dotrzeć do gościa, przechodząc przez ściany tylko jednego koloru.

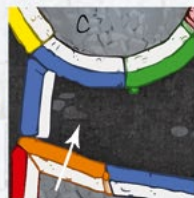


Duch dociera do gościa przechodząc przez białe ściany.

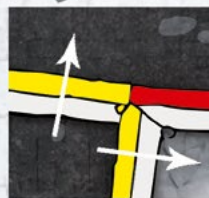
## DUCH PRZECHODZI PRZEZ ŚCIANY PROSTOPADLE



TAK



TAK



TAK



NIE

## ŻETONY SPECJALNE

### ZAPADNIA

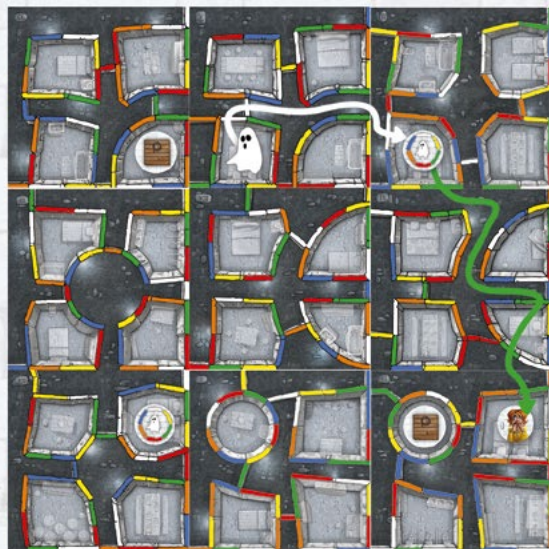
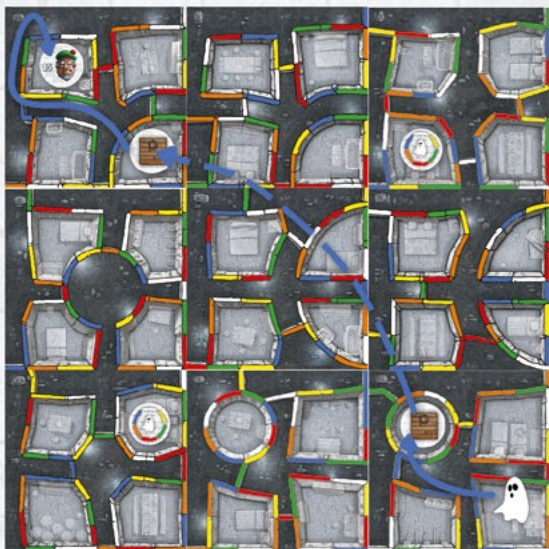


Podczas ruchu, kiedy duch przechodzi przez komnatę zawierającą „zapadnię”, gracz może kontynuować jego ruch normalnie lub użyć tajemnego przejścia i przenieść go bezpośrednio do innej komnaty z „zapadnią”. Potem duch kontuuje ruch, korzystając z tego samego koloru.

### ŻETON PRZEMIANY



Podczas ruchu, kiedy duch przechodzi przez komnatę zawierającą żeton przemiany, gracz może kontynuować jego ruch normalnie lub zmienić kolor jego ruchu, rozpoczynając od tej komnaty.



Gracze mogą użyć kilku żetonów specjalnych podczas jednego ruchu.

## PORUSZENIE DUCHA

Pierwszy gracz, który odnajdzie drogę, krzyczy „Buuuu!” i początkowy kolor swojego ruchu. Potem niezwłocznie pokazuje drogę, jaką wybrał.

### Jeśli droga jest właściwa...

Gracz porusza ducha do komnaty zawierającej gościa. Bierze żeton „gościa” i układa go przed sobą tak, aby wizerunek twarzy był widoczny. Ponadto układa przed sobą kafelki „ściany” w kolorze, którego użył we własnie pokazanej drodze. Ten kafelek zabiera z rezerwu lub sprzed gracza, który zdobył go wcześniej. => Gracze nie mogą użyć kolorów kafelków „ścian”, które przed nimi leżą, podczas żadnego wykonywanego przez siebie ruchu (ani części ruchu w wypadku skorzystania z żetonu przemiany).

=> Jeśli gracz używa kilku kolorów w ramach jednego ruchu (dzięki skorzystaniu z żetonów „przemiany”), kiedy zakończy ruch, umieszcza przed sobą tylko kafelek „ściany” w ostatnim użytym przez siebie kolorze.

Duch pozostaje na miejscu zdobytego żetonu „gościa”.

### Droga jest niewłaściwa, jeśli:

1. Gracz użyje koloru kafelka „ściany”, który przed nim leży => Wszyscy gracze ponownie rozpoczynają poszukiwanie drogi.

2. Gracz nie zapamięta swojej drogi => Gracz musi pokazać swoją drogę niezwłocznie i bez wahania. W przeciwnym razie przerywa pokazywanie i wszyscy gracze ponownie rozpoczynają poszukiwanie drogi.

### Wyjątkowa sytuacja:

*Jeśli gracz uważa, że w danym przypadku nie można wskazać żadnej właściwej drogi, podnosi rękę do góry. Jeśli więcej niż połowa graczy podniesie ręce, poszukiwania kończą się dla wszystkich graczy. Żeton „gościa” należy odrzucić i ułożyć na jego miejscu ducha. Nowa osoba zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna się nowa kolejka gry.*

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca w trzech przypadkach

1. Gracz ma przed sobą 4 kafelki „ścian”

=> Wygrywa grę.



2. Gracz ma przed sobą 5 żetonów „gości”

=> Wygrywa grę.



3. Stos żetonów „gości” wyczerpał się:

> Gracze dodają żetony „gości” i kafelki „ścian”, które mają przed sobą => Wygrywa osoba posiadająca największą sumę.

>> W razie remisu: Wygrywa ten z remisujących, który ostatni zdobył żeton „gościa”.



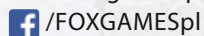
Wydawnictwo Blackrock pragnie podziękować Christophe Gonthier, który nie zawahał się powierzyć nam tej gry, a także Tony'emu oraz wszystkim osobom, które pomogły nam w adaptacji tej edycji. W szczególności wdzięczność należy się Gabrielowi, który z pewnością się rozpozna.



**Wuu!**



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa  
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)



**Autor:** Christophe Gonthier

**Ilustracje:** Tony Rochon

**Wydawca:** Wojciech Rzadek

**Tłumaczenie:** Marek Mydel

**Redakcja i korekta:** Anna Mann

**Koordinacja produkcji:** Alicja Arcimowicz

**Opracowanie graficzne i DTP:** Przemysław Kasztelaniec

Zatrąbiście burzliwa gra planszowa dla 2 do 4 graczy o bardzo pewnych rękach. Daj się porwać grze!

STRASZNY DWÓR

URZĄDZAMY POŁOWANIE NA DUCHY!