

STRASZNY DWÓR

Reguły gry

dla od 2 do 4 łowców duchów w wieku co najmniej 6 lat

Na wzgórzu za twoim domem znajduje się posepny, opuszczony dwór spowity wieczną mgłą. Wraz ze swoją wierną, podwórkową bandą lubicie się tam zakradać przez starą, przerdzewiałą bramę i grać w cykora. Wczorajsza wyprawa była jednak inna, ponieważ dostrzeżliście we mgle dziwne, świetliste sylwetki. Dorośli nigdy wam nie uwierzą, postanowiliście więc, że uratujecie miasto i przy użyciu sprytu oraz wiedzy czerpanej z komiksów przepędzicie duchy tam, skąd przybyły.

Zawartość pudełka:



1 dwustronna plansza do gry



4 pionki graczy (i podstawki do pionków)



4 żetony
kluczy



8 żetonów duchów



1 kostka
do gry



instrukcja

Cel gry

Straszny Dwór to gra kooperacyjna. Wszyscy gracze działają wspólnie, aby powstrzymać duchy przed zajęciem dworu. W tym celu możecie:

- 1) umieścić klucze na każdym z czterech posągów aniołów lub
- 2) wyeliminować wszystkie duchy z terenu dworu.

Przygotowanie gry

Rozłóż planszę na stronie przeznaczonej dla 2 graczy (z 4 przekątnymi ścieżkami) lub na stronie przeznaczonej dla 3–4 graczy.

2 graczy



3–4 graczy



Pamiętaj, że plansza do gry jest podzielona na 9 odrębnych stref: 5 wież i 4 posągi aniołów. Zaznaczone są one niebieskimi okręgami.

Umieść wszystkie żetony duchów w puli zjaw znajdującej się obok planszy.

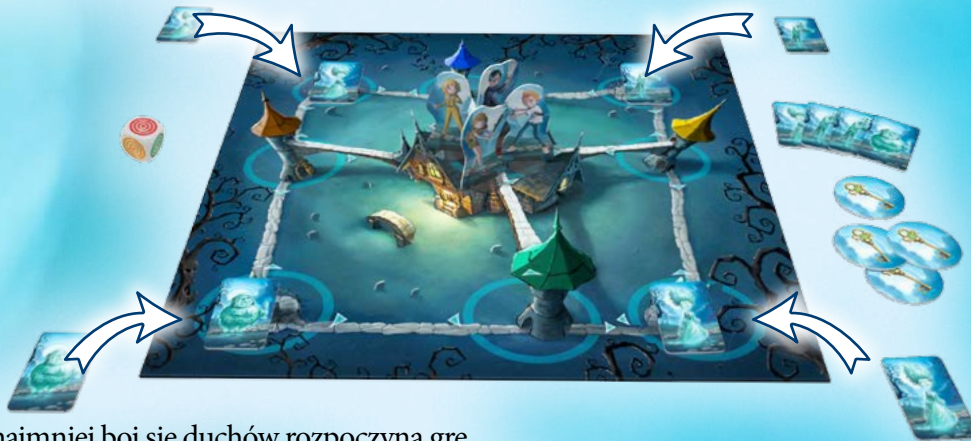
Jeśli uważasz, że gra jest zbyt prosta, schowaj 1 żeton ducha z powrotem do pudełka i graj tylko 7 żetonami w puli zjaw.



Każdy gracz wybiera swój pionek i stawia go na polu dworu z czerwoną wieżą, które znajduje się na środku planszy. Nieużywane pionki włóż z powrotem do pudełka.



Ustaw po 1 duchu przy każdym z 4 posągów znajdujących się w rogach planszy do gry. Umieść obok planszy żetony kluczy oraz kostkę do gry.



Gracz, który najmniej boi się duchów rozpoczyna grę.

Przebieg gry

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Skrót tury gry:

- 1) Rzut kostką i umieszczenie ducha w wieży.
- 2) Wykonanie jednej z 3 dostępnych akcji.
- 3) Zakończenie tury gry.



Twoja tura przebiega następująco:

1) Musisz umieścić nowego ducha w jednej z wież.

Rzuć kostką do gry i ustaw żeton ducha na polu wieży w kolorze wyznaczonym przez rzut kostką (patrz rys. 1).
Jeśli wypadnie kolor biały, masz szczęście – nie musisz dokładać ducha w tej turze!
Nie ma ograniczeń co do liczby duchów znajdujących się w jednej wieży.



Rys. 1

UWAGA: Jeżeli w puli zjaw nie ma już żadnego ducha, a w wyniku rzutu kostką musisz go dołożyć na planszę – gra się kończy. Wszyscy gracze przegrywają!
Jeśli pionek któregoś z graczy znajdzie się na obszarze z 3 lub więcej duchami, wszyscy przegrywacie grę!

Jeśli w jakiejś wieży znajduje się 3 lub więcej duchów, nie ma już możliwości wygrania gry przez eliminację wszystkich duchów. Wygrać możecie teraz wyłącznie poprzez doniesienie kluczy do wszystkich posągów aniołów, aby aktywować ich moc (patrz rys. 4 i 5).

2) Musisz wykonać jedną z poniższych akcji:

a) wykonać ruch – w tym celu przesuwasz się o jeden obszar wzdłuż ścieżki.
Nie możesz wejść do wieży, w której znajduje się 3 lub więcej duchów.
Jeśli twój pionek wchodzi na obszar z 1 lub 2 duchami, eliminujesz wszystkie żetony, które się tam znajdują. Umieść je z powrotem w puli zjaw.



Rys. 2

b) pozostać na polu, na którym się obecnie znajdujesz.

- Możesz pozostać na pustym polu i nic nie robić np. na polu z aniołem w oczekiwaniu na innego gracza.
- Możesz pozostać na polu z duchem aby wyeliminować ducha (patrz rys. 3). Nie musisz wykonywać ruchu, aby wyeliminować ducha lub duchy. Zatem jeśli twój pionek znajduje się na obszarze z 1 lub 2 duchami, eliminujesz wszystkie żetony, które się tam znajdują. Umieść je z powrotem w puli zjaw.

Jeśli wyeliminujesz ostatniego ducha ze Straszego Dworu, wszyscy wygrywacie grę!



Rys. 3

UWAGA: Nie możesz wykonać ruchu po wyeliminowaniu ducha. Jeżeli więc zdecydujesz się na wyeliminowanie ducha z pola, na którym zaczynasz swoją turę, nie będziesz mógł wykonać ruchu. Jeśli chcesz się ruszyć, rozpocznij swoją turę od wykonania ruchu.

c) aktywować moc posągu anioła.

Akcja ta wymaga współpracy dwóch graczy. Jeden musi już znajdować się na polu z aniołem, a drugi musi na nie wejść (patrz rys. 4). Jeśli więc pionki należące do ciebie i innego gracza znajdują się przy tym samym posągu, aktywuj jego moc, umieszczając na nim klucz (patrz rys. 5).

Jeśli przy 4 posągach zostaną umieszczone klucze, wszyscy wygrywacie grę!



Rys. 4



Rys. 5

3) Twoja tura się kończy.

Gracz siedzący po twojej lewej stronie rozpoczyna teraz swoją turę.

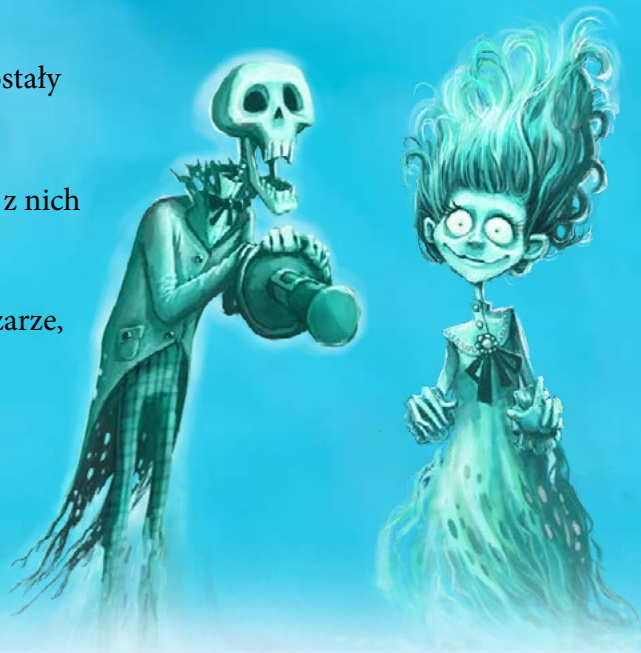
Zakończenie gry

Gracze wygrywają, jeśli:

- wszystkie posągi aniołów zostały aktywowane lub
- w dowolnym momencie gry wszystkie duchy zostały usunięte ze Straszego Dworu (z planszy).

Gracze przegrywają, jeśli:

- trzeba umieścić żeton ducha w dworze, a żaden z nich nie pozostał w puli zjaw lub
- pionek gracza znajdzie się na tym samym obszarze, co 3 lub więcej duchów.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal



Autor: Annick Lobet
Ilustracje: Tomasz Larek i Paul Drouin
Wydawca: Wojciech R zadek
Tłumaczenie: Tomasz Lanczewski
Redakcja: Tomasz Chmielik
Korekta: Marta Kania i Karol Nawrot
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2014 Le Scorpion masqué inc.
©2014 LE SCORPION MASQUÉ.
Nazwy i logo LE SCORPION MASQUÉ
i ZOMBIE KIDZ są znakami towarowymi
firmy LE SCORPION MASQUÉ.