

Instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry



KOMNATA STRACHU

autor: David Wang ilustracje: Maciej Szymanowicz

ELEMENTY GRY

55 kart:

40 kart strachów



15 kart specjalnych



20 strachów (po 5 dla każdego gracza):



Włącznik
świata:



CEL GRY

Co rundę na stole odkrywane będą 3 karty ze strachami lub specjalnymi wydarzeniami. Gracze muszą na nie odpowiednio reagować. W zależności od tego, co znajduje się na kartach, gracze muszą jak najszybciej wybrać odpowiednie strachy ze swoich zestawów i zapalić światło. W każdej rundzie najszybsi gracze zdobędą odkryte karty. Zwycięzcą zostanie osoba z największą liczbą zdobytych kart.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Dokładnie potasujcie **wszystkie karty**. Stwórzcie z nich stos (obrazkami do dołu) i połóżcie z boku stołu.
- B** Na środku stołu połóżcie **włącznik światła**.
- C** Każdy gracz bierze **po 1 zestawie strachów** (5 różnych strachów) i kładzie go przed sobą w rzędzie.
- D** Co rundę będziecie wykładać 3 karty ze stosu i kłaść je obok włącznika światła.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Uwaga! Wszyscy gracze równocześnie:

- odkrywacie 3 karty ze stosu,
- jak najszybciej wybieracie odpowiednie strachy i włączacie światło.

ODKRYCIE 3 KART ZE STOSU

Trzech graczy bierze po 1 karcie ze stosu (nie podglądając ich), a następnie równocześnie odkrywają je, kładąc na środku stołu.

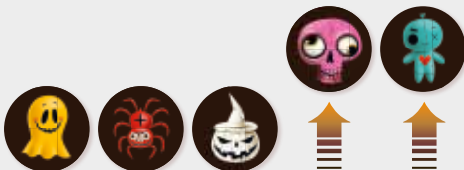
W rozgrywce 2-osobowej: jeden z graczy bierze ze stosu 2 karty, a drugi gracz 1 kartę. W kolejnej rundzie pierwszy z nich bierze 1 kartę, a drugi 2 karty, i tak na zmianę.

W rozgrywce 4-osobowej: wybierzcie 3 osoby, które będą wyklądać karty. Możecie zmieniać się co rundę.

Uwaga! Karty należy odkrywać w taki sposób, aby wszyscy gracze w tym samym momencie zobaczyli, co się na nich znajduje.

WYBÓR STRACHÓW I WŁĄCZENIE ŚWIATŁA

Gracze starają się jak najszybciej wybrać odpowiednie strachy spośród tych, które leżą przed nimi. Wybrane strachy należy wysunąć ze swojego rzędu.



Wszystkie strachy wybrane przez gracza muszą spełniać **1 z poniższych warunków**:

- muszą mieć **takie same kształty**, jak na odkrytych kartach albo
- muszą mieć **takie same kolory**, jak na odkrytych kartach.

Następnie należy jak najszybciej **włączyć światło** (położyć rękę na włączniku światła). Gracz, który wybrał odpowiednie strachy i najszybciej włączył światło **zdobywa 3 odkryte karty**. Kładzie je obok siebie – są to jego zdobyte punkty.

Uwaga! Podczas **wybierania strachów** i **włączania światła** należy używać **tylko jednej ręki!** Gracze odkrywający karty robią to jedną ręką, a drugą wybierają strachy i włączają światło.

Przykład: Gracze wyłożyli na środek stołu 3 karty: z *białym* i *czerwonym duchem* oraz z *żółtą czaszką*. Wszyscy gracze jak najszybciej wybierają odpowiednie strachy – wysuwają je ze swoich rzędów:

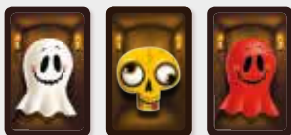
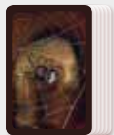
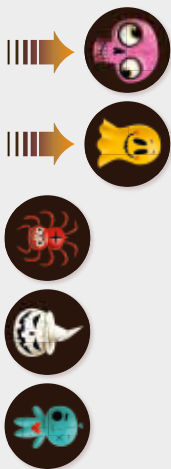
- gracz A wybrał strachy pasujące kształtem do tych na kartach: **czaszkę** i **ducha**,
- gracz B popełnił błąd: **czaszka** i **duch** pasują kształtem, ale wybrał też **dynię** – pasuje ona kolorem, ale wszystkie wybrane strachy muszą pasować albo kształtem, albo kolorem,
- gracz C wybrał strachy pasujące kolorami: **żółtego**, **czerwonego** i **białego**.

Wygrał gracz A lub C – w zależności od tego, który z nich szybciej włączył światło. Gracz ten zdobył 3 odkryte karty.

Po zakończeniu rundy gracze układają swoje strachy w rzędach i rozgrywają następną rundę.

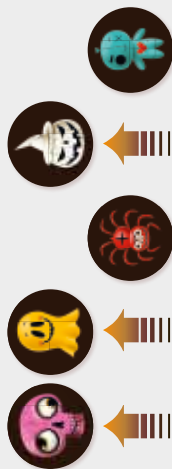


GRACZ A



GRACZ C

GRACZ B



Uwaga! Jeśli gracz, który najszybciej włączył światło **popętnił błąd** podczas wyboru strachów, karty zdobywa osoba, która jako następna w kolejności włączyła światło (pod warunkiem, że wybrała właściwe strachy). Jeśli wszyscy gracze popełnili błąd, nikt nie zdobywa odkrytych kart – należy je odłożyć do pudełka.

KARTY SPECJALNE

Jeśli zostaną odkryte **3 karty specjalne**, **anulują się one wzajemnie** – należy **odłożyć je do pudełka i odkryć 3 nowe karty**.

Jeśli wśród 3 odkrytych kart będą **2 karty specjalne**, **anulują się one wzajemnie**. Istotna jest trzecia karta.

– Należy jak najszybciej **wybrać jednego stracha** pasującego kolorem albo kształtem do tej karty i **włączyć światło**.

– Najszybszy gracz zdobywa 3 odkryte karty.

Jeśli wśród 3 odkrytych kart będzie **1 karta specjalna**, należy **wykonać poniższe działania**.

INWAZJA STRACHÓW

Pojawiły się wszystkie strachy!

Zwracacie uwagę tylko na kartę specjalną.

– Należy jak najszybciej **ułożyć wszystkie swoje strachy** (wg kolorów albo kształtów) **w takiej kolejności, jak na karcie specjalnej**, a następnie **włączyć światło**.

– Najszybszy gracz zdobywa 3 odkryte karty.

Przykład: Wśród odkrytych kart znajduje się „INWAZJA STRACHÓW”. Gracz A ułożył swoje strachy wg kształtów, a gracz B wg kolorów.



GRACZ A



GRACZ B



UCIECZKA STRACHÓW

Kilka strachów uciekło z komnaty!

- Należy jak najszybciej **wybrać wszystkie strachy** (wg kolorów albo kształtów), **których nie ma** na dwóch pozostałych odkrytych kartach, a następnie **włączyć światło**.
- Najszybszy gracz zdobywa 3 odkryte karty.

Przykład: Wśród odkrytych kart znajduje się „UCIECZKA STRACHÓW”.

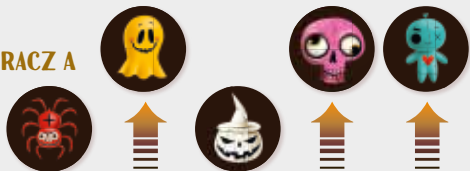
Gracz A wysunął ze swego rzędu strachy w innych

kolorach niż te na kartach: **żółtym**, **różowym** i **turkusowym**.



Gracz B wysunął ze swego rzędu strachy w innych kształtach niż te na kartach: **pajęka**, **czaszki** i **dynię**.

GRACZ A



GRACZ B



GOŚĆ

Komnatę odwiedził gość, należy wysłać strachy na jego powitanie.

- Należy jak najszybciej **wybrać strachy** (wg kolorów albo kształtów) **pasujące** do tych na dwóch pozostałych odkrytych kartach, a następnie **włączyć światło**.
- Najszybszy gracz zdobywa 3 odkryte karty.

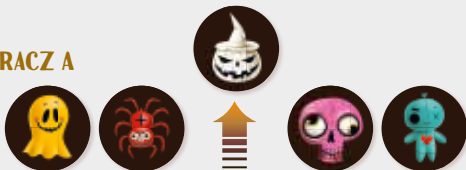


Przykład: Wśród odkrytych kart znajduje się „GOŚĆ”.

Gracz A wysunął ze swego rzędu stracha pasującego kolorem: *białą* dynię.

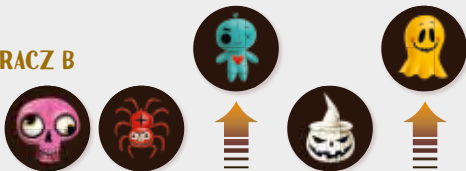


GRACZ A



Gracz B wysunął ze swego rzędu stracha w kształtach pasujących do kart: *ducha i lalkę.*

GRACZ B



KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zabraknie kart w stosie. Po ostatniej rundzie gracze liczą zdobyte karty. Wygrywa osoba, która zdobędzie ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa osoba mająca więcej kart specjalnych. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c
02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo Nasza Księgarnia
© 2018 David Wang

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Arek Maj
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [n](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry) [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)