

GODZINA DUSZKÓW

Magnetyczna, kooperacyjna, komunikacyjna
gra przygodowa autorstwa Janet Kneisel i Wolfganga
Dirscherla dla 2-4 graczy w wieku od 6 lat wzwyż.

Lada chwila wybije północ!

Mały dzielny duszek Strasiu chce dziś dołączyć do elitarnej grupy Nawiedzaczy – duchów do zadań specjalnych. W tym celu musi zdać egzamin wstępny ze straszenia, zanim wybije godzina duchów! Czy pomożesz Strasiowi spełnić jego największe marzenie i przeprowadzisz go przez nawiedzone zamczysko?



CEL GRY

Wszyscy gracze próbują wspólnie pomóc małemu duszkowi Strasiowi zdać egzamin wstępny do elitarnej grupy Nawiedzaczy.

Gracze będą po kolei wcielać się w Strasia. Aby to zrobić, gracz założy maskę Strasia, a potem, z zasłoniętymi oczami, będzie badał nawiedzone zamczysko różdżką. Pozostali gracze spróbują udzielać mu pomocnych wskazówek, tak aby Strasiu mógł poruszać się po zamku i szukać ukrytych w ścianach magicznych przedmiotów. Jeśli graczowi uda się zdobyć dwa przedmioty, następuje zamiana ról.

Gracze muszą się jednak strzec, bowiem w zamczysku grasują doświadczeni Nawiedzacze, a czas szybko ucieka.

W wyznaczonym czasie gracze próbują wspólnie wykonać zadania z wszystkich kart misji.

Jeśli graczom powiedzie się ten brawurowy wyczyn, wygrają grę, a Strasiu zostanie Nawiedzaczem z prawdziwego zdarzenia!

ELEMENTY GRY I PRZYGOTOWANIE PODSTAWOWEGO WARIANTU ROZGRYWKI

- nawiedzony zamek = spód pudełka z tekturową wypraską, plansza nawiedzonego zamku i 8 ścian




Wszystkie elementy należy wyjąć z pudełka.

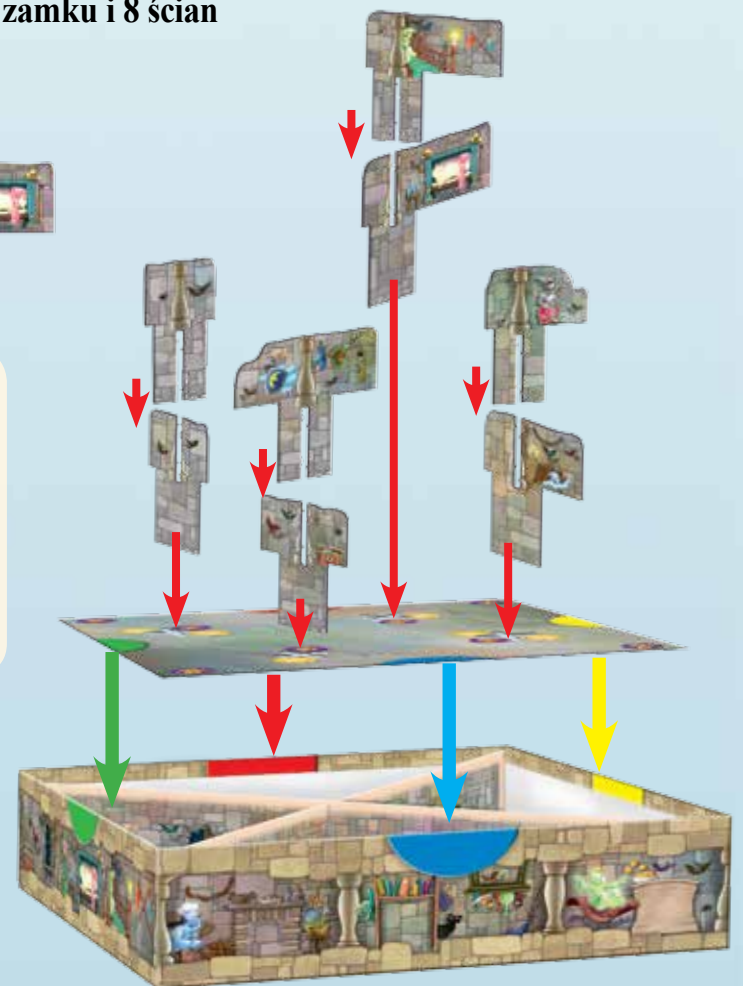
Następnie należy umieścić spód pudełka wraz z tekturową wypraską na środku stołu.

Potem na spodzie pudełka należy umieścić planszę nawiedzonego zamku tak, aby kolorowe oznaczenia na planszy pasowały do krawędzi pudełka.

Na koniec należy połączyć pary ścian, tworząc cztery różne ściany zamku. Cztery skonstruowane w ten sposób ściany zamku należy w dowolny sposób umieścić w rowkach na planszy. Nawiedzony zamek jest gotowy!

 **Wskazówka!** Przed każdą rozgrywką ściany można łączyć na nowo w inne pary i w dowolny sposób umieszczać na planszy. W ten sposób za każdym razem powstanie inny zamek!

!!! Ważne! Do każdego magicznego przedmiotu musi wieść przynajmniej jedno otwarte przejście! W tym przykładzie gracze nie mają dostępu do świecznika – takie przygotowanie planszy byłoby niedozwolone!



• 6 magicznych przedmiotów i 8 duchów

(= 14 metalowych dysków z nalepkami)



Przed pierwszą rozgrywką gracze muszą przygotować magiczne przedmioty i duchy.

Po obu stronach każdego metalowego dysku należy przykleić takie same nalepki.

Na początku rozgrywki 6 magicznych przedmiotów i 8 duchów należy umieścić na wskazanych polach nawiedzonego zamku.

Przedmioty należy w losowy sposób umieścić na 6 złotych okręgach, a duchy na odpowiadających im fioletowych polach planszy.



• 15 kart misji

Karty misji należy potasować, a następnie wylosować 6 i utworzyć z nich zakryty stos. Te karty to egzamin wstępny Strasia podczas rozgrywki podstawowej. Pozostałe karty należy usunąć z gry.



• 12 płytek duchów



Płytki duchów należy zakryć i pomieszać. Następnie należy odkryć 10 z nich i umieścić je obok krawędzi planszy w odpowiadających duchom kolorach. Pozostałe płytki należy usunąć z gry.



• maska Strasia

Maskę Strasia należy umieścić w pobliżu planszy.



• różdżka

Magnetyczną różdżkę należy umieścić w pobliżu planszy.

• cyfrowy licznik

Podczas podstawowej rozgrywki należy go ustawić na 18 minut. Gracze wspólnie spróbują zdać egzamin wstępny w wyznaczonym czasie.



• instrukcja

LICZNIK

Obsługa licznika jest bardzo prosta. Przed pierwszą rozgrywką należy usunąć pasek zabezpieczający z wnętrza na baterię. Licznik ma 3 przyciski.



Wciskając **przycisk M**, gracz będzie nastawiać **minuty**. Należy go wcisnąć 18 razy, aby ustawić licznik na 18 minut.



Wciskając **przycisk S**, gracz może nastawić czas co do **sekundy!**



Wciskając **przycisk START/STOP**, gracz **rozpocznie** odliczanie (albo je **zatrzyma**, jeśli czas jest już mierzony).



Kiedy czas minie, rozlegnie się **sygnał alarmowy**. W tym momencie należy wcisnąć dowolny przycisk, aby **wyłączyć alarm**.



Wciskając **przyciski M i S jednocześnie**, gracz **zresetuje licznik**, który **znow będzie pokazywać 00:00**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy siada po 1 stronie nawiedzonego zamku. Najstarszy gracz jako pierwszy wcieli się w rolę duszka Strasia.

1. Gracz zakłada maskę Strasia, ale nie zasłania jeszcze oczu.
2. Gracz chwyta różdżkę w dłoń i trzyma ją mocno za niemagnetyczny koniec. Następnie umieszcza magnetyczną stronę różdżki na znajdującym się przed sobą kolorowym polu startowym zamku. Podczas swojej tury gracz zawsze musi trzymać różdżkę na tyle pionowo, jak to możliwe.
3. Gracz naciąga sobie maskę Strasia na oczy. Gracz nie może już patrzeć na nawiedzony zamek! Do końca swojej tury gracz nie może zdjąć maski – będzie mógł to zrobić dopiero wtedy, gdy pozostali gracze powiadomią go, że wykonał zadanie z karty misji.





Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni ustalić komendy, jakimi będą kierować Strasia przez nawiedzony zamek, tak aby nie stracić ani sekundy. W końcu najważniejsze, aby gracz wcielający się w Strasia rozumiał polecenia i potrafił je bez problemu wykonać. Dobrze jest nadać 4 kierunkom zamku odrębne nazwy.



Wskazówka! Polecenia „Stop!”, „Szybciej”, „Wolniej” i „Trochę w stronę X” są szczególnie ważne.

Przykłady

- Kierunki można nazwać kolorami pól startowych (czerwony, zielony, niebieski, żółty).
- Kierunki można nazwać imionami graczy (np. Marek, Ania, Szymon i Lilka).
- Można je nazwać, odnosząc się do cech mieszkania (np. okna, kuchnia, drzwi, salon).

ROZGRYWKA

Jesteście gotowi zacząć? W porządku, zaczynamy egzamin wstępny! Wszyscy odliczają od 5 do 0. Na hasło „zero” jeden z graczy wciska przycisk „START” na liczniku. Zegar zaczyna tykać...

Zaczynamy!

Jeden z graczy niewcielających się aktualnie w Strasia odkrywa wierzchnią kartę misji ze stosu. Na karcie znajdują się **2 magiczne przedmioty**, które Strasiu musi w dowolnej kolejności zebrać.

Pozostali gracze muszą teraz **podawać Strasiowi wskazówki**, które zaprowadzą go do tych przedmiotów. Gracz wcielający się w Strasia słucha uważnie, a potem ostrożnie przesuwa różdżkę we wskazanym kierunku.



6 magicznych przedmiotów



W nawiedzonym zamku znajduje się **6 magicznych przedmiotów**. Aby wykonać misję wskazaną na karcie, **gracz wcielający się w Strasia musi użyć różdżki, żeby zebrać 2 przedmioty** wskazane na obecnej karcie misji, a następnie **dostarczyć je na dowolne pole startowe**.

Gdy tylko różdżka znajdzie się w pobliżu przedmiotu, przyciągnie go. Teraz Strasiu musi dostarczyć przedmiot na dowolne pole startowe.

Gdy różdżka dotknie pola startowego, pozostali gracze ściągną z niej magiczny przedmiot i umieszczą go na karcie misji.

Teraz gracze pokierują Strasia do drugiego magicznego przedmiotu, a potem znowu na pole startowe.



!!! Ważne! Każdy magiczny przedmiot musi zostać dostarczony na pole startowe oddzielnie. W tym czasie do różdżki nie może być dołączony żaden inny przedmiot, a tym bardziej duch!

!!! Ważne zasady przesuwania różdżki

- Różdżka musi **zawsze** dotykać posadzki nawiedzzonego zamku. Strasiu nie może unosić różdżki!
- Ściany zamku to dla Strasia **przeszkody**, które musi ominąć.
- Podczas swojej tury Strasiu musi przez cały czas starać się trzymać **różdżkę na tyle pionowo**, jak to możliwe.



8 duchów



Strzeżcie się Nawiedzaczy z nawiedzzonego zamku, bowiem będą próbować przeszkadzać w egzaminie wstępnym!

Jeśli do różdżki przyczepi się duch, gracz będzie musiał za karę wrócić z nim na dowolne pole startowe. Gdy różdżka dotknie pola startowego, pozostali gracze ściągną z niej ducha.

W tym momencie należy zakryć 1 z odkrytych płytek duchów odpowiadających kolorem kolorowi pola startowego, na którym znajduje się różdżka. Ducha należy umieścić na zakrytej płytce. Teraz Strasiu może kontynuować egzamin!



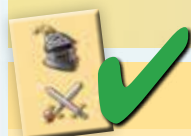
!!! Ważne! Jeśli obok danego pola startowego znajdują się same zakryte płytki duchów, Strasiu musi zanieść ducha na inne pole startowe. Gracz musi być szczególnie ostrożny, kiedy wszystkie płytki wokół planszy zostaną zakryte. Jeśli bowiem ponownie przyciągnie uwagę jakiegoś ducha i ten przyczepi się do różdżki, wszyscy gracze natychmiast przegrają. Jeśli do tego dojdzie, powinni zagrać jeszcze raz, próbując swoich sił w łatwiejszym wariantcie rozgrywki!

Jeśli przez przypadek do różdżki przyczepił się więcej niż 1 magiczny przedmiot lub duch:

Gracze powinni pokierować Strasia na dowolne pole startowe. Kiedy już się tam znajdzie, powinni usunąć z różdżki wszystkie magiczne przedmioty i odłożyć je z powrotem na pola nawiedzonego zamku. Dotyczy to również przedmiotów potrzebnych do wykonania obecnej karty misji.



Za każdego ducha należy zakryć 1 płytkę ducha odpowiadającą kolorem kolorowi pola startowego, na którym znajduje się różdżka, i umieścić na nim tego ducha. Jeśli obok danego pola startowego nie ma odpowiedniej liczby odkrytych płytek, należy zakryć płytkę w kolorze innego pola startowego.



Karta misji została całkowicie wykonana

Gdy tylko misja zostanie wykonana w wyniku zebrania 2 wskazanych magicznych przedmiotów, gracze szybko zamieniają się rolami. Strasiem zostaje gracz siedzący na lewo od poprzedniego Strasia. Ten gracz bierze różdżkę i umieszcza ją magnetycznym końcem na swoim polu startowym. Następnie zakłada maskę Strasia. Pozostali gracze biorą 2 zdobyte magiczne przedmioty oraz wszystkie zebrane duchy i odkładają je na wskazane pola wewnątrz nawiedzonego zamku. Gracze NIE odwracają z powrotem płytek duchów!

Jeden z graczy powinien spojrzeć na licznik i głośno powiedzieć, ile pozostało czasu. Następnie należy odkryć kolejną kartę misji ze stosu, a wykonaną kartę odłożyć na bok, na nowy odkryty stos. Teraz nowy Strasiu spróbuje jak najszybciej wykonać nową kartę misji.

!!! Ważne! Nie należy zatrzymywać licznika! Egzamin wstępny toczy się w czasie rzeczywistym!

KONIEC GRY



Jeśli graczom uda się wykonać wszystkie misje z egzaminu wstępnego przed upływem czasu, wszyscy wygrają jako zespół. Gratulacje – współpracowaliście ze sobą przerażająco dobrze!

Dzięki Wam Strasiu zostaje Nawiedzaczem!



Jeśli graczom nie uda się wykonać wszystkich kart misji egzaminu wstępnego przed usłyszeniem sygnału alarmowego, przegrywają jako zespół. Niestety, czas egzaminu wstępnego dobiegł końca.

Dodatkowo gracze przegrywają natychmiast, kiedy Strasiu przyciągnie różdżką uwagę kolejnego ducha, gdy wokół planszy nie będzie już odkrytych płytek duchów.

To jednak nie problem! Następnym razem na pewno uda Wam się zdać egzamin – powinniście spróbować od razu!

WARIANTY GRY

„Godzina duszków” zawiera wiele wariantów rozgrywki, które mogą uczynić egzamin wstępny Strasia łatwiejszym bądź trudniejszym. Wystarczy zmienić 1 lub więcej punktów z poniższej tabeli (na przykład zmienić czas egzaminu i liczbę wymaganych kart misji).

	Maly duszek	Podstawowa rozgrywka w „Godzinę duszków”	Specjalista	Ekspert	Mistrz
Minuty	20	18 minut	16	14	12
Karty misji	5	6 kart	7	8	9
Płytki duchów	12	10 płytek	8	6	5

Poziom trudności gry można modyfikować na poniższe sposoby:

- A) zwiększać albo zmniejszać czas trwania egzaminu,
- B) zwiększać albo zmniejszać liczbę kart misji,
- C) zwiększać albo zmniejszać liczbę odkrytych płytek duchów.

Wskazówka! Podczas pierwszej rozgrywki gracze powinni skorzystać z podstawowych ustawień – ustawić licznik na 18 minut, przygotować 6 kart misji i 10 płytek duchów. Już od drugiej rozgrywki gracze mogą, jeśli chcą, modyfikować poziom trudności gry. Gracze mogą modyfikować wszystkie kategorie trudności według własnego uznania. Z czasem opanują trudną sztukę bycia duchem i staną się mistrzami nawiedzania!

