

SCOOBY-DOO!



Scooby-Doo
Scooby-Doo



Klucz
Key



Pokazywanie
Describing



Porwanie
Yank



Scooby-chrupki
Scooby Snacks



Kryjówka
Hiding



Kudłaty
Shaggy



Kapelusz szeryfa
Sheriff hat



Rozdzielmy się!
Split up



Klatka
Cage



Testament
Deeds/Will



Wyciąg
Pulley



Velma
Velma



Fred
Fred



Wyciągnięta ręka
Hand reaching out



Super hiper
przekładaniec
Hero sandwich



Bzzzt
Zap



Sieć
Net



Daphne
Daphne



Deser lodowy
Ice cream sundae



Ktoś nas obserwuje
Being watched



Wehikuł Tajemnic
Mystery Machine



Odwrócony
drogowskaz
Misdirect



Skradanie
Sneak



Buck Masters
Buck Masters



Alice Dovel
Alice Dovel



Maska
Mask



Drezyna
Railroad handcar



Lina
Rope



Wozny
Janitor



Kryształowa kula
Crystal Ball



Skrzynia
Trunk



W nogi!
Running away



Część artefaktu
Piece of artifact



Przeklęty pierścień
Cursed ring



Zmyłka
Distract



Duch Rudobrodego
Redbeard's ghost



Wilkołak
Wolfman



Mumia Emmana
Mummy of Anka



Czarny Rycerz
Black Knight



Robot Charlie
Charlie the
Funland Robot



Szaman
Witch Doctor



Jaskinie na Wyspie
Czaszek
Skull Island caves



Opuszczona kopalnia
Abandoned mine



Lunapark
Fairground



Stary dwór
Old mansion



Muzeum
Museum



Starożytna rzeźba
Ancient statue



Korytarz
Corridor



Katakumby
Catacombs



Zrzuć na pranie
Laundry chute



Pochodnia
Flaming torch



Zabarykadowane drzwi
Barred door



Sekretne wejście
Secret entrance

SCOOBY-DOO!



Rory's
Story
Cubes

🇬🇧 Jak grać w Rory's Story Cubes®: Scooby-Doo?

Zagraj z rodziną i przyjaciółmi! Wszyscy po kolei wcielicie się w rolę narratora. Celem gry jest opowiedzenie najlepszej historii o przygodach Scooby'ego i paczki na podstawie 9 obrazków wyrzuconych na kostkach. Narrator rzuca wszystkimi 9 kostkami, a następnie rozpoczyna opowieść od słów: „Tajemnicza historia zaczęła się, gdy...” albo „O rany, wychodzi na to, że mamy kolejną tajemnicę!”. Obowiązuje tylko jedna zasada: nie ma złych skojarzeń. Wizerunek „muzeum” może być rzeczywiście starym, zakurzonym muzeum, może być też ratuszem, bankiem, a nawet nawiedzoną biblioteką! Wskazówka: szukajcie symboli, które przedstawiają jakąś lokację albo potwora. To dobry początek przy tworzeniu tajemniczej opowieści.

Gra solo: Użyj wszystkich 9 kostek StoryCubes, aby stworzyć własne tajemnicze opowieści o Scoobym! Może spróbujesz narysować własny komiks albo napiszesz sensacyjny scenariusz do kreskówki?

Scooby-Doo, gdzie jesteś?: Masz ochotę na wyzwanie? Twórz historie zgodnie z typowym przebiegiem przygód psiego detektywa: Tajemnicza Spółka trafia w jakieś nawiedzone miejsce, w którym spokój burzy potwór. Prowadzą śledztwo i szukają wskazówek, które pozwolą im odkryć prawdziwe oblicze potwora. Przygotowują pułapki (w których często sami lądują). Ściga ich potwór, którego udaje się w końcu pojmać. Przybywa policja, a tożsamość potwora oraz cały przekręt wychodzą na jaw. Czarny charakter znika w radiowozie, mamrocząc pod nosem o wścibskich dzieciakach i ich kundlu. Jeśli skończą Ci się kości, możesz rzucić ponownie, by dokończyć opowieść. Pamiętaj, że dla urozmaicenia albo wydłużenia rozgrywki możesz mieszać różne zestawy Rory's Story Cubes®.

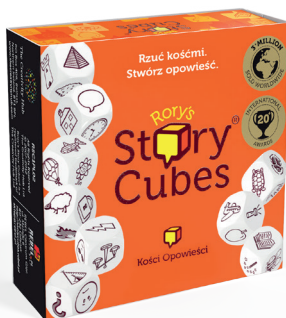
🇬🇧 How to Play Rory's Story Cubes®: Scooby-Doo

When playing with family and friends, take turns to be the narrator.

The objective is to tell a Scooby-Doo themed story that links together all 9 face-up images. Roll all 9 StoryCubes. Begin with: "The mystery began when..." There is one rule: there are no wrong answers. The 'museum' icon could be a dusty old museum; it could also represent a town hall, a bank or a haunted library. Tip: Look for the icons that suggest a location and a monster. Use these as a starting point to build your mystery around.

Solitaire: Roll all 9 StoryCubes and enjoy making your own Scooby-Doo themed mystery stories. Try drawing your own comic strip or writing an action-packed cartoon script.

Scooby-Doo, where are you?: For a bigger challenge, have your story follow a typical Scooby-Doo story format: The gang find themselves in a haunted location with a monster problem. They investigate, finding clues to the true identity of the monster! A trap is set, which often misfires. The monster gives chase and is finally captured. The police arrive and the villain's identity and scam are revealed. The villain is taken away muttering about those meddling kids. If you run out of StoryCubes, you can re-roll to complete your story. Remember you can combine sets of Rory's Story Cubes® for more variety or to create longer stories.



poszlaki
clues



baśnie
enchanted



strachy
fright

Zalecane zestawy, które można łączyć z Rory's Story Cubes®: Scooby-Doo
Recommended sets to mix with Rory's Story Cubes®: Scooby-Doo