

13 DUCHÓW

ELEMENTY GRY

26 kart (2 talie, w każdej z nich znajduje się po jednym z trzynastu duchów).



17 żetonów punktów



Na każdej karcie znajduje się numer **kryjówki** oraz opis **działania karty**.

Numer kryjówki



3

Działanie karty



Zadaj pytanie:
Czy numer twojej kryjówki
to liczba parzysta?



CEL GRY



Gracze wcielają się w duchy hulające po starej posiadłości pełnej tajemniczych zakamarków i kryjówek. **Twoim zadaniem jest wskazanie miejsc (numerów kryjówek), w których ukryły się pozostałe duchy.** Za pomocą kart zadajesz rywalom pytania, dzięki którym możesz rozwiązać zagadkę i wygrać grę. Rozważnie jednak korzystaj z kart – zadając niewłaściwe pytania, możesz pomóc rywalom odkryć twoją kryjówkę!

Za odkryte kryjówki gracze dostają punkty. Zwycięzcą zostanie osoba, która zdobędzie odpowiednią liczbę punktów:

- w grze 2- i 4-osobowej: **3 punkty**,
- w grze 3-osobowej: **6 punktów**.

Poniżej znajduje się opis gry dla **2-3 osób**. Rozgrywka **4-osobowa** opisana została w dalszej części instrukcji.



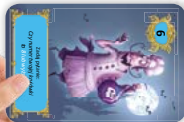
PRZYGOTOWANIE GRY DLA 2-3 GRACZY



Przed rozpoczęciem gry podzielcie karty na **dwie talie** (wg rewersów) – w każdej z nich znajduje się **po jednym z trzynastu duchów**. Jedną talię odłóżcie do pudełka, nie będzie używana w grze (potrzebna jest do gry w 4 osoby).

- Potasujcie **13 kart**. Rozdajcie graczom **po 2 karty** (obrazkiem do dołu).
- Każdy gracz wybiera **jedną** z dwóch otrzymanych kart. Będzie to **kryjówka**, w której gracz ukryje się przed pozostałymi uczestnikami gry:
 - gracze kładą kryjówki obrazkiem do dołu przed sobą na stole **A**,
 - drugą kartę każdy trzyma w ręku w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje **B**.
- Z pozostałych kart należy stworzyć **stos**. Karty w stosie leżą obrazkiem do dołu **C**.

Gracz 2



B

C



B



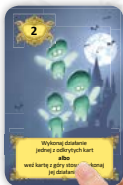
Gracz 3



A



A



B

Żetony punktów



Przygotowanie gry
dla 3 osób

Gracz 1

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio oglądała film o duchach (lub najstarszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje **jedno z dwóch działań**:

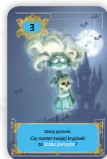
- 1 **wykorzystuje kartę trzymaną w ręku** (zgodnie z opisem jej działania) albo
- 2 **podaje numer kryjówki przeciwnika.**

1 WYKORZYSTANIE KARTY TRZYMANEJ W RĘKU

- Gracz **kładzie kartę na środku stołu obrazkiem do góry*** (tak, aby wszyscy gracze widzieli, co się na niej znajduje).
 - Gracz **wykonuje działanie zgodnie z tekstem na karcie** (opis kart znajduje się na końcu instrukcji).
 - Po wykonaniu działania opisanego na karcie gracz **bierze ze stosu nową kartę**.
- Następnie gracz siedzący z lewej strony rozpoczyna swoją turę.

* Karty odkładane na środek stołu umieszczacie jedną obok drugiej. Każda z nich stanowi **wskazówkę dla wszystkich graczy**. Z biegiem czasu wskazówek tych będzie coraz więcej. Na przykład: karta nr 5 leżąca na środku stołu oznacza, że żaden duch nie ukrywa się w kryjówce nr 5!

Przykład: Gracz A rozpoczyna grę. Wykłada na środek stołu kartę nr 3. Następnie wykonuje działanie zgodnie z tekstem na karcie: zadaje pozostałym graczom pytanie „Czy numer twojej kryjówki jest liczbą parzystą?”. Każdy z rywali musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą: TAK albo NIE.



2 PODANIE NUMERU KRYJÓWKI PRZECIWNIKA

- Gracz **odkłada kartę do pudełka obrazkiem do dołu** (tak, aby pozostali gracze nie widzieli, co się na niej znajduje).
- Następnie gracz **podaje numer kryjówki**, w której jego zdaniem ukrywa się któryś z przeciwników. Każdy z rywali musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą: TAK albo NIE.
- Po podaniu numeru kryjówki gracz **bierze ze stosu nową kartę**.

Przykład: Gracz B odkłada do pudełka kartę trzymaną w ręku. Następnie podaje numer kryjówki: 4. Każdy z rywali musi odpowiedzieć zgodnie z prawdą, czy jego kryjówka ma nr 4.



GRA 2-OSOBOWA

Jeśli gracz podał właściwy numer kryjówki:

- **zdobywa 1 punkt** (bierze 1 żeton),
- runda kończy się, następną rozpoczyna przeciwnik.

Jeśli gracz podał niewłaściwy numer kryjówki:

- runda trwa dalej, przeciwnik rozpoczyna swoją turę.

GRA 3-OSOBOWA

Jeśli gracz podał właściwy numer kryjówki:

- przeciwnik, który ukrywał się w tej kryjówce, **odpada z tej rundy** (kartę trzymaną w ręku oraz swoją kryjówkę odkłada do pudełka),
- **pozostali dwaj gracze zdobywają po 1 punkcie** (biorą po 1 żetonie) i kontynuują rundę (przeciwnik rozpoczyna swoją turę).

Runda skończy się, gdy któryś z graczy poda właściwy numer kryjówki rywala – **osoba ta zdobywa 1 punkt** (bierze 1 żeton). Następną rundę rozpocznie gracz siedzący z lewej strony.

Jeśli gracz podał niewłaściwy numer kryjówki:

- runda trwa dalej, gracz siedzący z lewej strony rozpoczyna swoją turę.

Przykład gry 2-osobowej:

Gracz A odkłada do pudełka kartę trzymaną w ręku, co oznacza, że postanowił podać numer kryjówki przeciwnika. Podaje numer 6.

- Jeśli gracz B ukrywa się w kryjówce nr 6, mówi **TAK**.

Gracz A **zdobywa 1 punkt** (bierze żeton) i runda się kończy. Następną rundę rozpocznie gracz B (jej przygotowanie odbywa się zgodnie z rozdziałem „Przygotowanie gry”).

- *Jeśli gracz B ukrywa się w innej kryjówce, mówi **NIE**. Runda toczy się dalej. Gracz A bierze ze stosu nową kartę, a następnie gracz B przystępuje do swojej tury (będzie mógł wykorzystać działanie karty trzymanej w rękę lub odłożyć ją do pudełka i podać numer kryjówki rywala).*

Uwaga! Gdy gracz nie ma już karty w rękę (stos kart się wyczerpał i nie można wziąć nowej karty), w swojej turze musi podawać numer kryjówki rywala.



KONIEC GRY



- Rozgrywka 2-osobowa** kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **3 punkty**.
- Rozgrywka 3-osobowa** kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie **6 punktów (lub więcej)**.



PRZYGOTOWANIE GRY DLA 4 GRACZY



Przed rozpoczęciem gry podzielcie karty na **dwie talie** (wg rewersów) – w każdej z nich znajduje się **po jednym z trzynastu duchów**. Obie talie będą brały udział w grze, ale muszą zostać rozdzielone.

- Podzielcie się na **2 zespoły dwuosobowe** i usiądźcie przy stole **na zmianę** (gracz z zespołu A, gracz z zespołu B, gracz z zespołu A, gracz z zespołu B).
- Potasujcie osobno **dwie talie**. Jedną z nich bierze zespół A, a drugą zespół B. **Każdy zespół ma swój stos kart** (karty leżą obrazkiem do dołu).
- Osoba z zespołu A bierze **4 karty** ze stosu swojego zespołu, a następnie:
 - Wybiera spośród nich **2 karty** i kładzie obrazkiem do dołu – jedną przed sobą, a drugą przed partnerem z zespołu. Partner sprawdza, co się znajduje na otrzymanej karcie – robi to dyskretnie, tak aby rywale nie zobaczyli, co jest na karcie.**Karty te są kryjówkami graczy.**

- Przekazuje partnerowi z zespołu pozostałe **2 karty obrazkiem do dołu**. Partner bierze je, jedną z nich zostawia sobie i trzyma w ręku, a drugą oddaje graczowi z zespołu (on również trzyma ją w ręku).
- Opisane w powyższym punkcie działania wykonuje również zespół B.
- Następnie gracze rozpoczynają rozgrywkę.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze prowadzą rozgrywkę w podobny sposób, jak podczas gry 2-3-osobowej, z poniższymi zmianami:

- Podczas **wykorzystywania karty trzymanej w ręku i podawania numeru kryjówki obaj gracze z przeciwnego zespołu** muszą udzielać odpowiedzi.
- Gracz, którego kryjówkę odnaleziono, **odpada z rundy**. Do końca rundy jego turę wykonywać będzie partner z zespołu.

Przykład przebiegu gry:

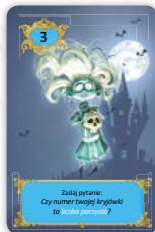
- tura gracza 1 (zespół A)
 - tura gracza 2 (zespół B)
 - tura gracza 3 (zespół A) – Gracz ten **odnalazł kryjówkę gracza 2**.
Gracz 2 odpada więc z tej rundy.
 - tura gracza 4 (zespół B)
 - tura gracza 1 (zespół A)
 - tura gracza 4 (zespół B) – Gracz 4 wykonuje turę **za gracza 2**,
który odpadł z tej rundy.
 - tura gracza 3 (zespół A)
 - tura gracza 4 (zespół B)
- Niektóre karty pozwalają przejrzeć stos kart – w grze 4-osobowej dotyczy to **stosu zespołu rywali**.
 - Rundę wygrywa zespół, który odnajdzie kryjówki **obu rywali**. Zwycięski zespół zdobywa 1 punkt (dostaje żeton).
 - Gra kończy się, gdy któryś z zespołów zdobędzie **3 punkty**.



KARTY NIEBIESKIE (1, 3, 5, 6, 7, 9, 12, 13)



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to X, X, X lub X?
(podaj 4 kolejne numery, np. 2, 3, 4, 5)



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to liczbą parzysta?



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to 1, 2, 3 lub 4?



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to 8 lub wyższy?



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to 5, 6, 8 lub 9?



Zadajesz pytanie:
Czy numer twojej kryjówki to 10, 11, 12 lub 13?



Zadajesz pytanie:

Czy numer twojej kryjówki to X, X lub X?

(podaj 3 dowolne numery, np. 2, 5, 11)

Przykład (rozgrzywka 3-osobowa):

Gracz A wyklada kartę nr 12. Zadaje pytanie graczom B i C:

„Czy numery waszych kryjówek to 4, 7 lub 8?”

Gracz B ukrywa się w kryjówce nr 9, odpowiada więc NIE.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc TAK.



Zadajesz pytanie:

Czy numer twojej kryjówki to X lub wyższy?

(podaj dowolny numer, np. 6)

Przykład (rozgrzywka 3-osobowa):

Gracz A wyklada kartę nr 13. Zadaje pytanie graczom B i C:

„Czy numer waszych kryjówek to 4 lub wyższy?”

Gracz B ukrywa się w kryjówce nr 9, odpowiada więc TAK.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc TAK.

KARTY ŻÓŁTE (2, 10)



Wykonujesz **jedno** z dwóch działań:

- wskaż jedną z odkrytych kart leżących na środku stołu i wykonaj opisane na niej działanie (karta ta pozostaje na środku stołu)

albo

- weź kartę z góry stosu i rozegraj dodatkową turę (wykorzystaj działanie karty trzymanej w ręku albo odłóż ją do pudełka i podaj numer kryjówki rywala).

Przykład (rozgrzywka 3-osobowa):

Gracz A wyklada kartę nr 2, wskazuje odkrytą kartę nr 5 leżącą na środku stołu i wykonuje podane na niej działanie. Zadaje pytanie graczom B i C:

„Czy numery waszych kryjówek to 1, 2, 3 lub 4?”

Gracz B ukrywa się w kryjówce nr 9, odpowiada więc NIE.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc TAK.



Weź 3 karty z góry stosu i obejrzyj je. Następnie 2 z nich odłóż na spód stosu, a trzecią połóż na górę stosu.

KARTY CZERWONE (4, 8, 11)



Podaj numer kryjówki rywali. Do następnej swojej tury ignorujesz działanie **niebieskich kart** wykorzystywanych przez rywali.

Przykład (rozgrzywka 3-osobowa):

Gracz A wyklada kartę nr 4. *Żadaje pytanie graczom B i C:*
„Czy numer waszych kryjówek to 6?”

Gracz B ukrywa się w kryjówce nr 9, odpowiada więc **NIE**.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc **NIE**.

Rozpoczyna się tura gracza B. Wyklada **niebieską kartę** nr 5 i zadaje pytanie graczom A i C:

„Czy numery waszych kryjówek to 1, 2, 3 lub 4?”

Gracz A **NIE ODPOWIADA**, do swojej następnej tury ma bowiem prawo ignorować **niebieskie karty**.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc **TAK**.



Podejrzyj 2 karty leżące na spodzie stosu, a następnie podaj numer kryjówki rywali.



Podaj 2 kolejne numery kryjówek rywali (np. 2 i 3).

Przykład (rozgrzywka 3-osobowa):

Gracz A wyklada kartę nr 11 i podaje numery kryjówek: 4 i 5.

Gracz B ukrywa się w kryjówce nr 9, odpowiada więc NIE.

Gracz C ukrywa się w kryjówce nr 4, odpowiada więc TAK.



Poznaj nasze gry planszowe!

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



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa

© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Autor: Victor Amanatidis

Ilustracje: Tomek Larek

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga

Koordinacja produkcji: Krystyna Michalak

Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Galak

Korekta: Katarzyna Suszał

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



© 2018 Artipia Games.

All rights reserved