Wieża duchów

Autor: Heinz Meister
Liczba graczy: 2-6
Wiek: od 5 lat
Czas gry: ok. 20 min.

Zawartość pudełka:

- 24 kafelki z duszkami (po 3 w 8 kolorach)
- 2 wskazówki zegara
- 1 metalowe mocowanie ze śrubką
- Plansza
- Instrukcja

W starym zamku straszy – ktokolwiek się w nim znajdzie, zobaczy złowieszczo chwiejącą się lampę i usłyszy dziwne odgłosy. Jednak jeszcze nikt nie spotkał w zamku duchów. Będziecie pierwsi!

O dziesiątej wieczorem, małe duszki kończą kolację i zaczynają straszyć przez dwie godziny wokół wielkiej wieży ze starym zegarem. Mają czas tylko do północy, gdyż wtedy budzą się dorosłe duchy...

Cel gry

Zadaniem graczy jest odnalezienie małych duszków i położenie ich do łóżek, zanim zegar wybije godzinę dwunastą. Jeśli im się nie uda, małe duchy się nie wyśpią i poszukiwanie trzeba będzie zacząć od nowa. Dobra pamięć i współpraca z pewnością pomogą w wykonaniu zadania.

Przygotowanie

Planszę należy położyć na środku stołu, tak aby każdy miał do niej swobodny dostęp. Przed pierwszą rozgrywką trzeba przymocować wskazówki zegara do planszy. Młodsze dzieci powinny skorzystać z pomocy dorosłych.

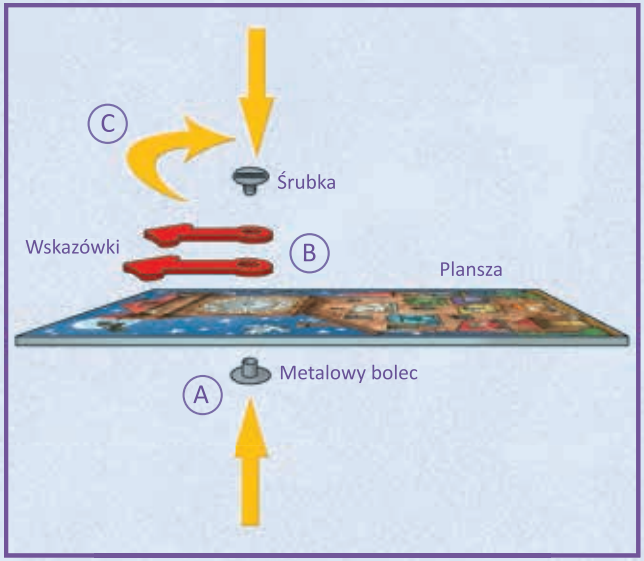
Mocowanie wskazówek:

(A) W otwór od spodu planszy włóż metalowy bolec.

(B) Na wystający bolec na wierzchniej stronie planszy nałóż obie wskazówki zegara – najpierw minutową, potem godzinową.

(C) Przykręć wskazówki śrubką, tak aby można było nimi poruszać.

Uwaga: Śrubki nie należy dokręcać zbyt mocno.



Wskazówki trzeba ustawić tak, by zegar wskazywał godzinę dziesiątą, a 24 kafelki z duszkami wymieszać i rozłożyć zakryte wokół planszy. Grę zaczyna osoba, która wyda najbardziej przerażający odgłos straszącego ducha. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przebieg gry

Spróbujcie odnaleźć **trzy małe duszki w jednym kolorze**, odkrywając kafelki wokół planszy.

Gracz rozpoczynający odkrywa wybrany kafelek i odkłada go w taki sposób, by był widoczny dla wszystkich. Następnie robi to kolejny gracz.

Gdy dwa kafle zostaną odkryte, możliwe są dwie sytuacje:

1. Jeśli dwa odkryte kafelki mają **różne** kolory, **dużą wskazówkę zegara należy przesunąć o 5 minut do przodu** (patrz rysunek poniżej: wskazówka minutowa została przesunięta o jedno pole do przodu, z „12” na „1”).

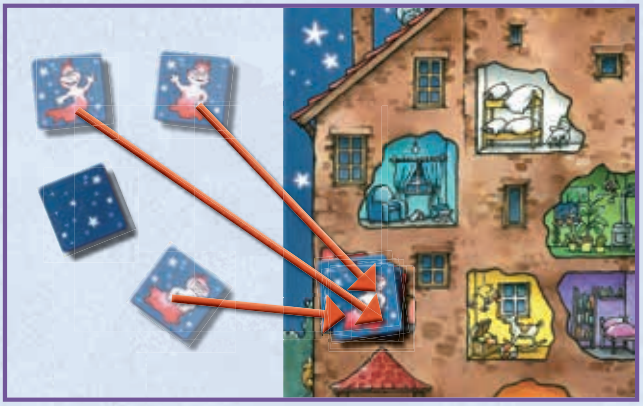
Uwaga: Przy poruszaniu wskazówki minutowej należy uważać, by przez przypadek nie przestawić wskazówki godzinowej.

Następnie oba kafelki trzeba ponownie zakryć. Czas, aby kolejna osoba rozpoczęła nowe poszukiwania duszków w tym samym kolorze, odkrywa więc wybrany przez siebie kafelek.

2. Jeśli **dwa odkryte** kafelki są w tym samym kolorze, kolejny gracz odkrywa trzeci kafelek.

Jeśli wskazuje on duszka w **innym** kolorze niż pozostałe dwa, ponownie **przesuwa się wskazówkę minutową o 5 minut do przodu**. Następnie wszystkie trzy kafelki trzeba zakryć.

Wszystkie trzy kafelki wskazują duszki w tym samym kolorze? Gratulacje! Udało Wam się znaleźć małe duszki należące do jednej rodziny! Teraz wystarczy położyć odkryte kafelki jeden na drugim na planszy – w pokoju tego samego koloru co duszki.



Trzy pierwsze duszki poszły spać? Czas szukać dalej. Kolejna osoba odkrywa następny kafelek, by odnaleźć duszki w tym samym kolorze.

Koniec gry

Jeśli wszystkie duszki trafią do swoich pokoi przed godziną dwunastą, możecie świętować zwycięstwo. Jeśli jednak zegar wskaże północ, a wokół planszy wciąż będą leżeć kafelki z duchami, niestety przegraliście. W takiej sytuacji jest tylko jedno wyjście: znów podążać tropem duchów!

Po pierwszej rozgrywce będziecie wiedzieli, czy łatwo odnaleźć kafelki z duszkami w jednym kolorze, czy też nie jest to takie proste. Wtedy zdecydujecie, jak na początku kolejnej rozgrywki ustawić wskazówki zegara. Może potrzebujecie więcej czasu?

Wspólne poszukiwania

Jeśli pamiętacie, gdzie znajduje się poszukiwany duszek, pomagajcie sobie nawzajem! W mgnieniu oka uda się Wam zapamiętać kryjówki maluchów.

Dzięki wspólnemu działaniu zdążycie położyć wszystkie duszki spać, nim wybije godzina dwunasta. Jeśli Wam się uda, możecie to uczcić strasznym okrzykiem!

EKO GRA

Ta gra jest w całości wykonana z drewna i papieru pochodzących z odnawialnych zasobów leśnych i może zostać w pełni przetworzona. W produkcji wykorzystano również farby na bazie naturalnych barwników.

Z serii gier dla dzieci polecamy również:

Magiczny labirynt

Zaklęta wieża

Zamek Kasteliny

Smoczy skarb

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com
www.facebook.com/G3Poland
Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2014. Wersja 1.0

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMXIII