

DUCHAŘINA

Schovej se! Lidé přicházejí!

Pravidla

BONUSOVÁ
PRAVIDLA
PRO DĚTI
OD 6 LET!





Pravidla

Tato “**bonusová**” pravidla umožňují mladším hráčům (od 6 let), aby si také mohli hru zahrát. Jakmile zvládnou bonusová pravidla, můžete přidat další cíle a způsoby hry tak, že přejdete na standardní pravidla.

Úvod

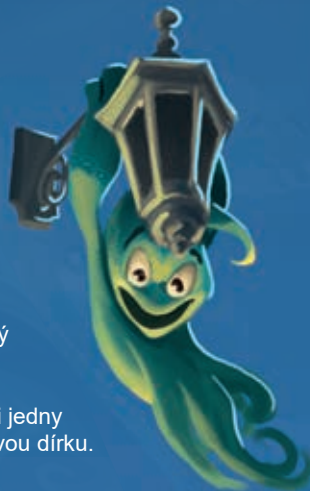
Spolu s kámoši duchy jste se v noci vplížili do hotelu, abyste ho prozkoumali. Jakmile jste byli uvnitř, nedokázali jste odolat pokušení spáchat několik rošťáren. Vaší pozornosti neušlo vůbec nic! Všechno jste přeházeli a nadělali spoustu hluku. Dokonce jste vyhnali z postelí i hotelové hosty! **Raději se rychle schovejte, aby vás nespátřili!**

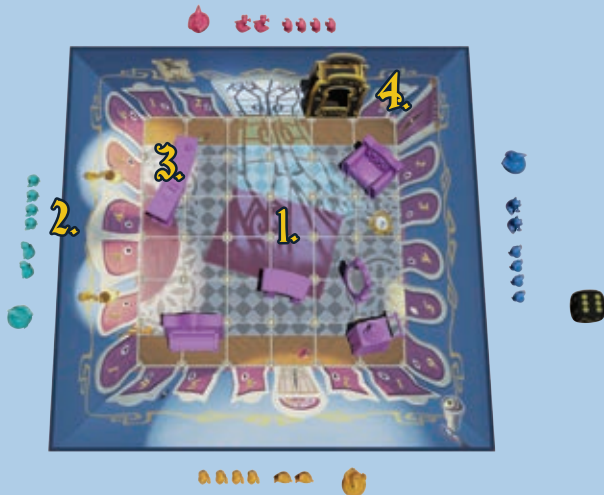
Cíl hry

Schovejte v hale co nejvíce svých duchů.

Příprava hry

1. Herní plán umístěte doprostřed stolu.
2. Každý hráč si vybere barvu.
Umístěte duchy své barvy na svou stranu herního plánu.
3. Umístěte 6 kusů nábytku na herní plán a vytvořte příjemný hotelový interiér.
4. Hráč, který naposledy spatřil ducha, začíná hru. Vybere si jednu ze dveří na své straně herního plánu a umístí na ně klíčovou díрку.
5. Všechny karty nechte v krabici.





Průběh kola

Hráči se nejprve střídají v posouvání nábytku, aby si vytvořili úkryty. Potom schovávají své duchy, kamkoliv chtějí. Nakonec umístí klíčovou díрку na jedny ze dveří a podívají se skrz ni... Všichni duchové, kteří jsou vidět, se nyní dají na útěk! Hráči přesunou klíčovou díрку na následující stranu plánu a začnou nové kolo.

1. Umísťování nábytku

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček a začíná hráč, který má před sebou klíčovou díрку. Každý hráč smí přesunout pouze jeden kus nábytku, aby vytvořil úkryt.

Kus nábytku

- může být umístěn kamkoliv v hotelové hale, bez ohledu na políčka na herním plánu;
- může být umístěn na bok, vzpřímeně nebo šikmo, a dokonce vybalancován na jiném kusu nábytku či na duchovi;
- nesmí být přesunut více než jednou za kolo;



2. Pohyb duchů

Jakmile přesunete nábytek, je čas na duchy! Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček a začíná hráč, který má před sebou klíčovou díрку. Každý hráč musí pohnout buď svým velkým duchem, nebo jinými dvěma svými duchy v hotelové hale.

Jeho duchové

- musí být vždy umístění vzpřímeně;
- mohou procházet nábytkem, odpočívat na něm, nebo se dokonce schovat uvnitř něj. Pokud se některý z kusů nábytku pohne, duchové se s ním nehýbou. Zůstávají na svém místě;

3. Umístění klíčové dírky

Schovali jste své duchy pořádně? To hned zjistíte! Hráč, který má před sebou klíčovou díрку, hodí kostkou a přemístí ji na dveře odpovídající číslu, které mu padlo. Klíčovou díрку vždy přemísťuje v rámci své strany herního plánu. Hráči nahlédnou skrz klíčovou díрку do hotelové haly. Všichni viditelní duchové se vylekají a utečou! Vraťte je do krabice.

Příklad :

Značky na spodní části klíčové dírky se musí zarovnat s okrajem pole herního plánu.

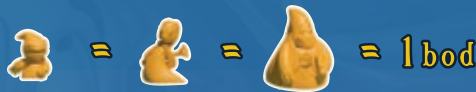


V tomto příkladu jsou oranžový a červený duch vidět a vrátí se do krabice.

Nakonec umístíte klíčovou díрку na dveře na následující straně herního plánu ve směru hodinových ručiček. Začíná nové kolo. Hráči opakují výše uvedené 3 kroky s tím rozdílem, že nyní může jako první přesouvat nábytek hráč vlevo od hráče, který začal kolo.

Konec hry

Poté, co jste klíčovou díрку umístili na každou ze 4 stran herního plánu a zahráli všechny své duchy, hra končí. Každý hráč si nyní spočítá své body: každý duch, který je stále přítomen v hale, má hodnotu 1 bodu.



Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů!

