

DUCHAŘINA

Schovaj sa! Ľudia prichádzajú!

BONUSOVÉ
PRAVIDLÁ
PRE DETI
OD 6 ROKOV!

Pravidlá





Pravidlá

Tieto „**bonusové**“ pravidlá umožňujú mladším hráčom (od 6 rokov) tiež si zahrať túto hru. Len čo zvládnu bonusové pravidlá, môžete pridať ďalšie ciele a spôsoby hry tak, že prejdete na štandardné pravidlá.

Úvod

Spolu s kamošmi duchmi ste sa v noci vkradli do hotela, aby ste ho preskúmali. Len čo ste boli vnútri, nemohli ste odolať drobnému huncútstvu. Vašej pozornosti neušlo vôbec nič! Všetko ste prehádzali a narobili kopec hluku. Dokonca ste vyhnali z postelí aj hotelových hostí.

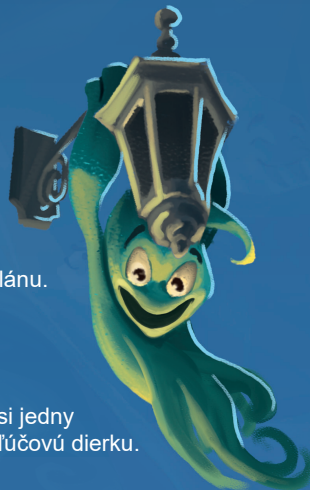
Radšej sa rýchlo schovajte, aby vás nezbadali.

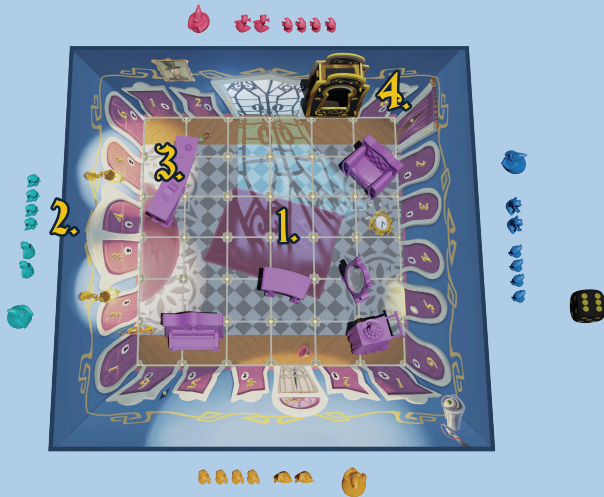
Cieľ hry

Schovajte v hale čo najviac svojich duchov.

Príprava hry

1. Herný plán umiestnite doprostred stola.
2. Každý hráč si vyberie farbu. Umiestnite duchov svojej farby na svoju stranu herného plánu.
3. Umiestnite 6 kusov nábytku na herný plán a vytvorte príjemný hotelový interiér.
4. Hráč, ktorý naposledy zbadal ducha, začína hru. Vyberie si jedny z dverí na svojej strane herného plánu a umiestni na ne kľúčovú dierku.
5. Všetky karty nechajte v škatuli.





Priebeh kola

Hráči sa najprv striedajú v posúvaní nábytku, aby si vytvorili úkryty. Potom schovávajú svojich duchov, kamkoľvek chcú. Nakoniec umiestnia kľúčovú dierku na jedny z dverí a pozrú sa cez ňu... Všetci duchovia, ktorých je vidieť, sa teraz dajú na útek. Hráči presunú kľúčovú dierku na nasledujúcu stranu plánu a začnú nové kolo.

1. Umiestňovanie nábytku

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek a začína hráč, ktorý má pred sebou kľúčovú dierku. Každý hráč smie presunúť len jeden kus nábytku, aby vytvoril úkryt.

Nábytok...

- ...je možné umiestniť kamkoľvek v hotelovej hale bez ohľadu na políčka na hernom pláne.
- ...je možné umiestniť nabok, vzpriamene alebo šikmo, a dokonca vybalansovať na inom kuse nábytku či na duchovi.
- ... nemožno presunúť viac než raz za kolo.



2. Pohyb duchov

Len čo ste presunuli nábytok, je čas na duchov. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek a začína hráč, ktorý má pred sebou kľúčovú dierku. Každý hráč musí pohnúť buď svojím veľkým duchom, alebo dvoma inými svojimi duchmi v hotelovej hale.

Jeho duchovia...

- ... musia byť vždy umiestnení vzpriamene.
- ... môžu prechádzať nábytkom, odpočívať na ňom, alebo dokonca sa v ňom schovať. Ak sa niektorý kus nábytku pohne, duchovia sa s ním nehýbu. Zostávajú na svojom mieste.

3. Umiestnenie kľúčovej dierky

Schovali ste svojich duchov poriadne? To teraz zistíme! Hráč, ktorý má pred sebou kľúčovú dierku, hodí kockou a premiestni ju na dvere zodpovedajúce číslu, ktoré mu padlo. Kľúčovú dierku vždy premiestňuje v rámci svojej strany herného plánu. Hráči nazrú cez kľúčovú dierku do hotelovej haly. Všetci viditeľní duchovia sa vystrašia a utečú. Vráťte ich do škatule.

Príklad :

Značky na spodnej časti kľúčovej dierky sa musia zarovnať s okrajom poľa herného plánu.



V tomto príklade sú oranžoví a červení duchovia viditeľní a vracajú sa do škatule.

Nakoniec umiestnite kľúčovú dierku na dvere nasledujúcej strany herného plánu v smere hodinových ručičiek. Začína nové kolo. Hráči opakujú vyššie uvedené 3 kroky, no s tým rozdielom, že hráč vľavo od hráča, ktorý začal posledné kolo, môže teraz ako prvý presúvať nábytok.

Koniec hry

Po tom, čo ste kľúčovú dierku umiestnili na každú zo 4 strán herného plánu a zahráli všetkých svojich duchov, hra končí. Každý hráč si teraz spočíta svoje body: každý duch, ktorý je stále prítomný v hale, má hodnotu 1 bodu.



Vítazi hráč s najvyšším počtom bodov.