

ZASADY GRY

HISTORIA SIĘ ZACZYNA...

Jesteście badaczami zjawisk paranormalnych, zatrudnionymi, aby sprawdzić czy legenda o **Nawiedzonym Dworze** jest prawdziwa. Musicie odkryć jakie tajemnice kryją się w środku... Na wasze nieszczęście, wszystko to, o czym tylko słyszeliście, okazuje się być prawdą!

Wchodząc po schodach, przypadkowo budzicie z dziesięcioletniego snu, ducha nikczemnego hrabiego Zjavalusa. Teraz jest on zdeterminowany, by się zemścić i na zawsze uwięzić Was w swoim Dworze!

Nie wszyscy zdołają uciec! Musicie ścigać się ze sobą po schodach i przez wypelnione niebezpieczeństwami pokoje, aby jak najszybciej wydostać się z Dworu. Nie zostawajcie w tyle!

CEL GRY

Bądź pierwszym graczem, który wraz ze swoim zespołem badaczy, wyjdzie z Nawiedzonego Dworu.

PRZED ROZPOCZĘCIEM

- Rozłóż grę w sposób pokazany na odwrocie **PRZYGOTOWANIE DO GRY**.
- Wybierz swoje postacie: W grze dla 2, 3 lub 4 graczy każdy gracz wybiera dwa pionki, które będą należeć do jego zespołu. Wybierz dwa pionki z taką samą kolorową poświatą wokół nich lub dwa dowolne pionki, o ile zapamiętasz, które są Twoje. W grze dla 5 lub 6 graczy wybierz jeden pionek. Wszystkie niewykorzystane pionki odłóż na bok.
- Umieść pionki wszystkich graczy na piętrze, za białą linią startu.

JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Następnie gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze rzuci kostką...

- Jeśli wyrzucisz liczbę, przesun pionek o liczbę pól odpowiadającą liczbie oczek wyrzuconych na kostce. Każdy stopień na schodach i każdy ślad na planszy liczy się jako jedno pole.
 - W swojej turze możesz poruszyć tylko jeden ze swoich dwóch pionków, więc ostrożnie wybierz, który z nich chcesz przesunąć.
 - W grze dla 4 graczy: Twój pierwszy pionek musi pokonać całą drogę w dół po schodach i całe pole na podłodze laboratorium, zanim będziesz mógł przesunąć swój drugi pionek zza białej linii startu. W wariantach dla 2 lub 3 graczy możesz wprowadzić drugi pionek do gry w dowolnym momencie.
 - Jeśli Twój pionek zakończy swój ruch na polu, które jest już zajęte przez innego gracza, przeskakuje na następne wolne miejsce.
 - Jeśli Twój pionek zakończy swój ruch na **żółtym, niebieskim lub zielonym** polu, to jest bezpieczny i Twoja tura dobiega końca.
 - Strefa Zagrożenia:** Jeśli Twój pionek zakończy swój ruch na stopniu **schodów** lub na **czerwonym** polu, musisz w ramach swojej tury wrzucić kulę do komina - zobacz **UPUSZCZENIE KULI**.
- Jeśli wyrzucisz ducha, musisz wrzucić kulę do komina zamiast przesunąć pionek - patrz **UPUSZCZENIE KULI**. Uwaga: Możesz upuścić kulę tylko wtedy, gdy na polu **strefy zagrożenia** znajduje się pionek, nawet jeśli należy on do Ciebie. Jeśli tak nie jest, zamiast upuścić kulę, możesz ponownie rzucić kostką, aby spróbować przesunąć pionek. Jeśli jednak wyrzucisz ducha po raz drugi - to masz pecha, Twoja tura się kończy.

W trakcie gry, gracze mogą wstać i poruszać się wokół planszy, aby podążać za swoimi pionkami, lub delikatnie obracać planszę, uważając, aby nie przesunąć pionków ani ich nie przewrócić.

UPUSZCZENIE KULI

Duch trzyma kulę w sobie. Jeśli Twój pionek zakończy swój ruch na polu **strefy zagrożenia** lub jeśli wyrzucisz ducha na kostce, musisz nacisnąć przycisk na czubku głowy ducha, aby upuścić kulę do komina. Zostanie wówczas aktywowana jedna z następujących pułapek:

- SCHODY:** Kula spada po schodach wprost do laboratorium.
- REGAŁ NA KSIĄŻKI:** Kula wypadła z regału na podłogę biblioteki.
- PORTRET:** Portret w galerii unosi się i ukazuje skrót przez biblioteczny regał.
- TOPÓR:** Topór uderza w chwiejny chodnik w korytarzu.

STRASZENIE PRZEZ DUCHA

Kiedy pułapka zostanie aktywowana, **każdy** pionek stojący na polu **strefy zagrożenia** tej pułapki musi natychmiast wrócić na najbliższe niebieskie pole za nim, nawet jeśli nie został przewrócony. Niebieskie pola mogą być zajęte przez kilka pionków, ale tylko wtedy, gdy zostaną one odesłane ze strefy zagrożenia.

Jeśli jakikolwiek pionek poza strefą zagrożenia zostanie przypadkowo przesunięty lub przewrócony przez innego pionka lub przez kulę, po prostu umieść go z powrotem na miejscu, na którym był przed upuszczeniem kuli.

RESETOWANIE PUŁAPEK

Każdy gracz, który upuści kulę w swojej turze, jest odpowiedzialny za ponowne załadowanie jej do ducha oraz umieszczenie ducha z powrotem na kominie. Gracz musi także zresetować każdą pułapkę, która nie resetuje się automatycznie, na przykład topór. Uwaga: aby usunąć kulę z topora, wypchnij ją w górę i na zewnątrz z głowicy topora, przez wejście do galerii. Następnie zresetuj topór.

DROGA NA SKRÓTY

W bibliotece i wielkiej sali istnieją dwie różne ścieżki, którymi możesz podążać - czy wybierzesz dłuższą i bezpieczniejszą, czy zaryzykujesz drogę na skrót z jej **strefami zagrożenia**?

W bibliotece znajduje się również ukryty skrót do galerii, przez regał z książkami. Jeśli Twój pionek znajduje się na jednym z dwóch specjalnych czerwonych pól (z białymi gwiazdami), gdy regał się otworzy, możesz natychmiast skorzystać ze skrótów do galerii, nawet jeśli to nie Twoja kolej - przesunij swój pionek na specjalne zielone pole (z białą gwiazdą) w galerii. Specjalne zielone pole może być zajęte przez kilku badaczy, ale tylko wtedy, gdy przeszli przez ukryty skrót.

WYJŚCIE Z NAWIEDZONEGO DWORU

Drzwi do Nawiedzonego Dworu są zamknięte, więc aby je otworzyć, musisz zakończyć swój ruch **dokładnie** na polu wyjścia. Na przykład, jeśli Twój pionek znajduje się tylko 1 pole od wyjścia, musisz wyrzucić 1, aby wydostać swój pionek z Nawiedzonego Dworu. Jeśli wyrzucisz mniejszą liczbę niż liczba pól wymagana do wyładowania na polu wyjścia, a Twój pionek może zakończyć swój ruch na dostępnym przestrzeni, musisz przesunąć swój pionek.

Skok do przodu na niezajęte pole nie ma zastosowania, jeśli oznaczałoby to, że Twój pionek miałby wyładować na polu wyjścia. W takim przypadku, musisz pozostać tam, gdzie jesteś.

Po pomyślnym wyładowaniu pionka na polu wyjścia możesz natychmiast wyciągnąć go z Dworu w bezpieczne miejsce.

WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Pierwszy gracz, którego oba pionki wyładowały na polu wyjścia i opuściły **NAWIEDZONY DWÓR**, jest zwycięzcą. W grze dla 5 lub 6 graczy, pierwszy gracz, którego pionek wyładuje na polu wyjścia, wygrywa.

DODATKOWA OPCJA GRY

Aby gra była trochę trudniejsza i dłuższa, graj jak powyżej, ale z dodatkową zasadą, że pionek nie może zakończyć swojego ruchu na żółtym polu. Żółte pola nadal się liczą podczas ruchu, ale jeśli Twój pionek zakończyłby swój ruch na żółtym polu, to nie może się poruszyć i musi zostać na swoim miejscu. Oznacza to również, że pionek nie może skoczyć do przodu na niezajęte pole, jeśli jest ono żółte. Jeśli masz drugiego pionka, to spróbuj przesunąć właśnie jego. Jeśli oba pionki zakończyłyby swój ruch na żółtych polach, nie możesz iść i Twoja tura dobiega końca.

NAWIEDZONY DWÓR

INSTRUKCJA



6+ Wiek

25-40 min

2-6 graczy

100% rozrywka

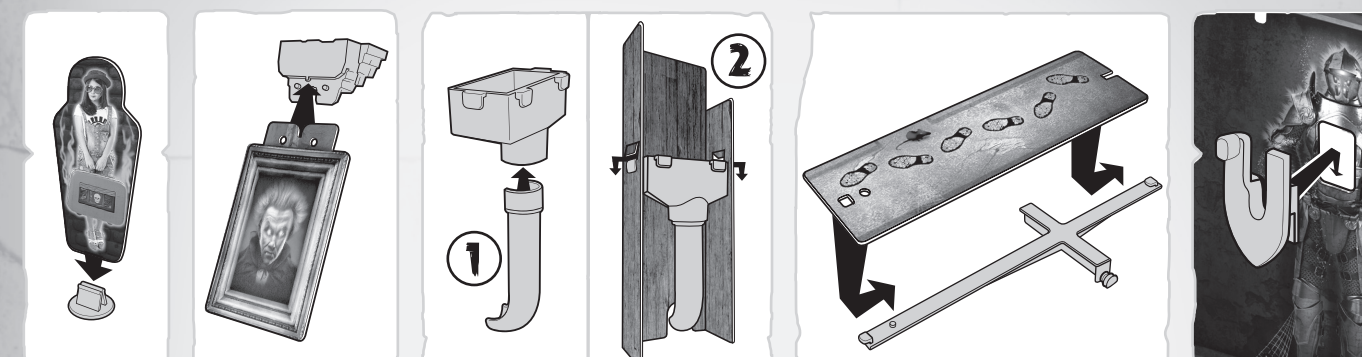
OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Produkt zawiera drobne elementy fatwe do połknięcia oraz metalową kulę - ryzyko udławienia i uszkodzenia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Nie wkładać kuli ani innych komponentów do ust ani nosa. Nie rzucać w ludzi ani w zwierzęta. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu.

INSTRUKCJA MONTAŻU

PIERWSZY MONTAŻ



ZESKANUJ KOD, ABY OBEJRZEĆ PORADNIK JAK ZŁOŻYĆ GRĘ LUB ODWIEDZIĆ WWW.EPEE.PL



Pionki: Umieść 8 pionków w podstawkach.

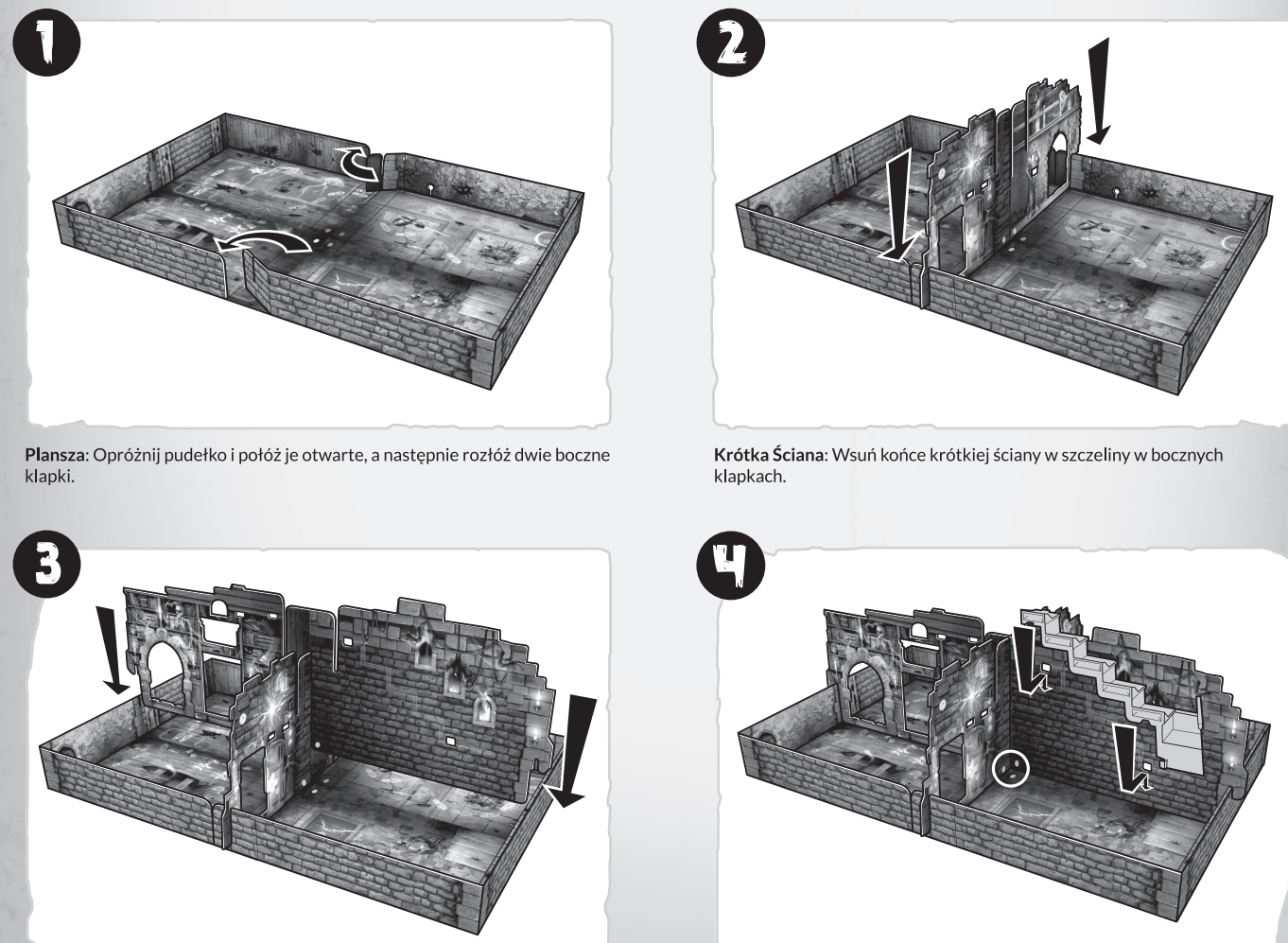
Kosz: Włóż kartę portretu/regalu (głową do góry) do szczeliny z tyłu kosza, upewniając się, że małe boczne znajdują się w okrągłych otworach na karcie.

Regał: 1) Włóż prowadnicę regału do lejka regału. 2) Złóż kartę regału wokół lejka regału. Zaczep kłapki regału na karcie biblioteki i docisnij do dołu, aby zablokować go na miejscu.

Chwiejny Chodnik: Zaczep kartę chwiejnego chodnika (zadrukowaną stroną do góry) na jej podstawie, upewniając się, że mały bolec znajduje się w okrągłym otworze na karcie.

Wspornik Topora: Zawieś wspornik topora na Rycerzu na krótkiej ścianie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

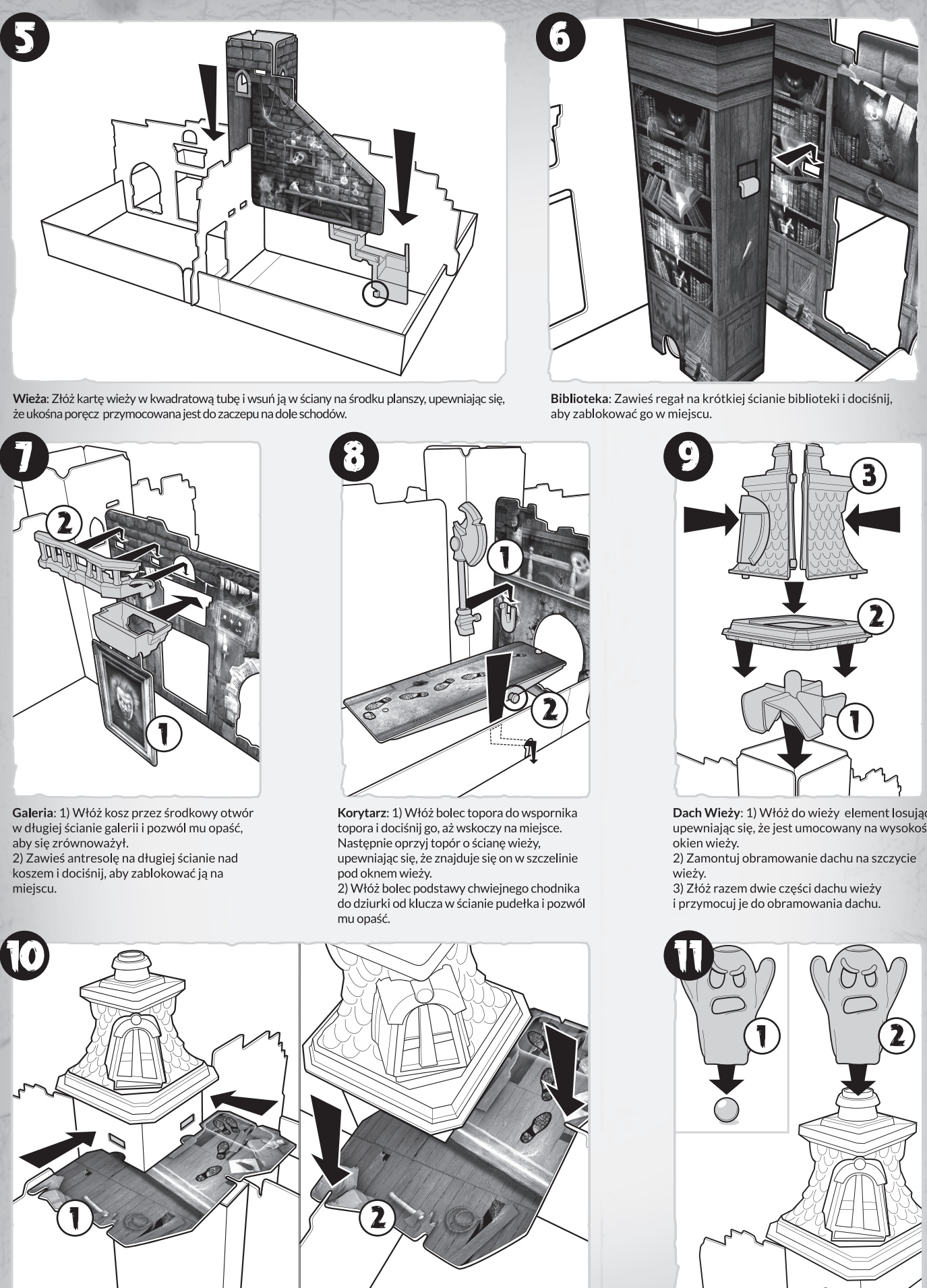


Plansza: Opróżnij pudełko i połóż je otwarte, a następnie rozłóż dwie boczne kłapki.

Krótką Ścianą: Wsuń końce krótkiej ściany w szczeliny w bocznych kłapkach.

Długa Ścianą: Wsuń długą ścianę w środkową szczelinę na krótkiej ścianie, upewniając się, że haki na jej końcach są wyrównane i zablokowane w szczelinach w ściankach pudełka.

Schody: Zawieś schody na długiej ścianie laboratorium i docisnij do dołu, aby zablokować je w miejscu. Uwaga: 3 kolorowe kropki w rogu każdego pokoju powinny do siebie pasować.



Wieża: Złóż kartę wieży w kwadratową tubę i wsuń ją w ścianę na środku planszy, upewniając się, że ukłosa poręcz przymocowana jest do zaczepu na dole schodów.

Biblioteka: Zawieś regał na krótkiej ścianie biblioteki i docisnij, aby zablokować go w miejscu.

Galeria: 1) Włóż kosz przez środkowy otwór w długiej ścianie galerii i pozwól mu opaść, aby się zrównoważył. 2) Zawieś antresole na długiej ścianie nad koszem i docisnij, aby zablokować ją na miejscu.

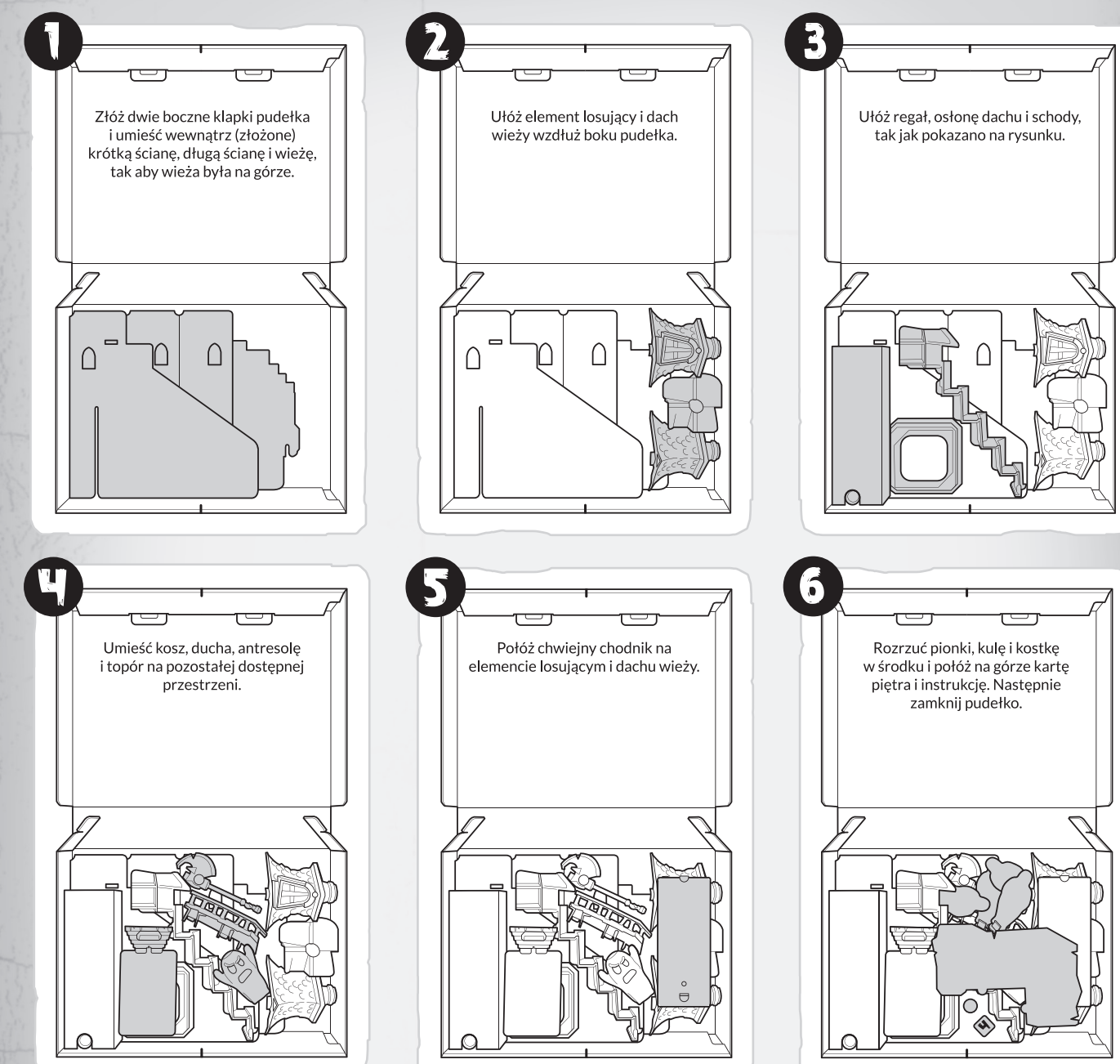
Korytarz: 1) Włóż bolec topora do wspornika topora i docisnij go, aż wskoczy na miejsce. Następnie oprzy topór o ściane wieży, upewniając się, że znajduje się on w szczelinie pod oknem wieży. 2) Włóż bolec podstawy chwiejnego chodnika do dziurki od klucza w ścianie pudełka i pozwól mu opaść.

Dach Wieży: 1) Włóż do wieży element losujący, upewniając się, że jest umocowany na wysokości okien wieży. 2) Zamontuj obramowanie dachu na szczycie wieży. 3) Złóż razem dwie części dachu wieży i przymocuj je do obramowania dachu.

Chodnik: 1) Włóż dwa zaokrąglone wypustki karty piętra (stroną z odciskami stóp do góry) w szczeliny po bokach wieży. 2) Zrównaj dwie zewnętrzne szczeliny karty piętra z wypustkami wystającymi ze ścian biblioteki, jednocześnie dociskając w celu ich połączenia.

Duch: 1) Ustaw ducha nad kulą i nacisnij, aby załadować kulę do jego wnętrza. 2) Umieść ducha na kominie na dachu wieży. Gra jest gotowa.

DEMONTAŻ GRY



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

1x świeczka w ciemności duch; 1x metalowa kulka; 8x pionków; 8x świeczek w ciemności podstawek pionów; 1x kostka do gry; 1x element losujący; 1x obramowanie dachu; 1x dach wieży (2 części); 1x schody; 1x karta regału; 1x lejek regału; 1x prowadnica regału; 1x karta chwiejnego chodnika; 1x podstawa chwiejnego chodnika; 1x karta portretu/regalu; 1x kosz; 1x antresola; 1x topór; 1x wspornik topora; 1x karta piętra; 1x wieża; 1x krótka ściana; 1x długa ściana; 1x plansza/pudełko; 1x instrukcja

GHOST CASTLE™ jest wykonany na licencji NPD Partnership Ltd. © 2021 & Design Registration Ooba Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Producent: Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F, Eassey Commercial Building, 253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.

Importer / Dystrybutor: EPEE Polska sp. z o.o., ul. Jagiellońska 29A 70-365 Szczecin, www.epee.pl



EP03958