

KRYPTYDA

Przygotowanie:

- spośród **kart** układu wylosuj jedną (biała = poziom podstawowy lub czarna = zaawansowany):
 - utóż kafelki planszy według wytycznych z karty
 - rozmieść szafasy i głazy narzutowe według wytycznych z karty
- każdy z graczy:
 - otrzymuje **dyski** („**być może jest**”) oraz **kostki** („**nie ma**”) w swoim kolorze
 - otrzymuje jeden z kolorowych almanachów ze wskazaniem reguły dotyczącej lokalizacji X (almanach i numer paragrafu jest wskazany na karcie układu i zależy od liczby graczy)
 - poznana **reguła** należy utrzymywać w tajemnicy
 - umieszcza kolejno pierwszą kostkę na polu, które nie spełnia reguły i nie ma na nim żadnej innej kostki
 - umieszcza kolejno drugą kostkę na innym polu według tych samych zasad

Dążymy do tego, żeby:

- odgadnąć, gdzie znajduje się docelowa lokalizacja X (jedno pole na planszy)
- starać się nie zdradzać swoich domysłów, które ma się na podstawie kostek innych graczy

W swojej turze gracz:

wykonuje jedną z 2 czynności:

- 1) **pyta konkretnego gracza** czy to miejsce może być X (umieszcza swój pionek w tym miejscu na planszy):
 - ten zgodnie z posiadaną regułą umieszcza **dysk** (TAK) lub **kostkę** (NIE) na tym polu
 - jeżeli pytany umieści kostkę, również pytający musi gdzieś umieścić swoją kostkę (według swojej reguły)
- 2) **przeszukuje** wybrane pole, które podejrzewa o miejsce X:
 - umieszcza dysk na polu pasującym do własnej wskazówki
 - jeżeli był tam wcześniej dysk tego gracza, przenosi on wcześniejszy dysk na inne pole, które spełnia warunek dysku
 - pyta kolejno graczy czy to miejsce według ich reguły może być X:
 - jeżeli wszyscy umieszczą **dysk**, następuje koniec gry
 - w momencie umieszczenia **kostki**, procedura zostaje zatrzymana

Koniec gry:

- gdy wszyscy gracze umieszczą dysk podczas przeszukiwania pola, wygrywa osoba przeszukująca to pole

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- zawsze mów prawdę i sprawdzaj poprawność wskazań, inaczej gra się nie uda
- warto robić notatki na podstawie tego co zaznaczają inni
- gdy gracze się zgodzą, można wszystkim ujawnić treść **podpowiedzi** (numer z karty układu w instrukcji)
- istnieje 5 **rodzajów terenu**: woda, góry, lasy, bagna, pustynia
- istnieją 2 rodzaje terytoriów **zwierząt**: niedźwiedzia (czarna ramka), pumy (czerwona ramka)
- istnieją 2 rodzaje **obiektów**: szafasy (trójkąty) i głazy narzutowe (sześcioboki)
 - na tych polach też można umieszczać kostki i dyski
- dysków i kostek nie zdejmuje się z planszy (z wyjątkiem błędnie położonych)
- nie można nic robić na polu, gdzie jest już jakakolwiek kostka (umieścić swojej kostki, pytać o nie, wskazać)
- na poziomie zaawansowanym:
 - wskazówki mówią również gdzie docelowego miejsca nie ma (a nie tylko gdzie jest)
 - wykorzystywane są cztery kolory (a nie trzy)
- w wariantcie **dwuosobowym** gracz otrzymuje dwa almanachy i dwa zestawy kostek/dysków, a podczas rozgrywki musi uwzględnić obie wskazówki, przez co gra jest trudniejsza
- **typy wskazówek**:
 - X znajduje się na jednym z 2 typów terenu
 - X znajduje się w odległości max +1 pola od danego typu terenu (również na tym terenie)
 - X znajduje się w odległości max +1 pola od danego terytorium zwierząt (również na tym terenie)
 - X znajduje się w odległości max +2 pola od danego terytorium zwierząt (również na tym terenie)
 - X znajduje się w odległości max +2 pola od danego obiekту (również na tym terenie)
 - X znajduje się w odległości max +3 pola od obiektu w danym kolorze (również na tym terenie)