

I N S T R U K C J A



Dobre i Złe Duchy

gra strategiczna dla 2 graczy pełna biesu i czarnego humoru!

GRANNA®

Tę znakomitą grę dla dwóch graczy wymyślił Alex Randolph, autor ponad 100 gier. Została wydana po raz pierwszy w roku 1980 i szybko odniosła sukces w wielu krajach. Teraz macie możliwość cieszyć się nią w polskiej wersji językowej. W grze nie ma elementu losowego, niepowtarzalność rozgrywki polega na umiejętności blefowania, utrzymaniu w tajemnicy rozstawienia figurek i na przewidywaniu układu duchów przeciwnika.

Zawartość pudełka:

- dwustronna plansza
- 16 duchów
- 8 niebieskich znaczników
- 8 czerwonych znaczników
- instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą grą umieść 8 czerwonych i 8 niebieskich znaczników w otworach duchów. Duchy z czerwonymi znacznikami od tej chwili będziemy nazywać **złymi**, a te z niebieskimi – **dobrymi**. Każdy gracz ma do dyspozycji 4 czerwone – **złe** i 4 niebieskie – **dobre** duchy. Plansza jest dwustronna. Lepiej rozpocząć rozgrywkę na stronie z kwadratowymi polami. Gracze ustawiają swoje duchy tak, jak pokazano na rysunku obok. Każdy z graczy sam decyduje, gdzie ustawia **dobrych**, a gdzie **złych** duchy. Ważne, aby przeciwnik nie zorientował się w ich ustawieniu.



rys. 1

PRZEBIEG GRY

Wykonujesz ruch, przesuwając swojego ducha na sąsiednie pole. Można wykonać tylko ruch do przodu lub do tyłu, w prawo lub w lewo. Ruchy po skosie są niedozwolone. Gracze przesuwają swoje duchy na zmianę. Rozpoczyna osoba, która ostatnio oglądała film o duchach albo mniej się boi. Aby zdobyć ducha przeciwnika, należy wykonać ruch na pole, na którym on stoi (zdobywanie wrogich duchów nie jest przymusowe). Po jednej rozgrywce zagrajcie rewanż – przegrany może wtedy zdecydować, kto zacznie.



rys. 2

CEL GRY

Aby zwyciężyć, musisz

- zdobyć wszystkie **dobrych** duchy przeciwnika lub
- spowodować, aby przeciwnik zdobył wszystkie Twoje **złe** duchy lub
- uciec swoim **dobrym** duchem z pola ze strzałką znajdującego się na części planszy należącej do przeciwnika.



rys. 3



Rys. 4. Początkowe ustawienie duchów na planszy z polami sześciokątnymi

WARIANTY GRY

Druga strona planszy (z sześciokątnymi polami) daje więcej możliwości, więc polecamy rozgrywkę na niej dopiero wtedy, gdy opanujesz zasady gry na kwadratowych polach. W tej wersji gry dozwolone są ruchy we wszystkich kierunkach. Można oczywiście grać, używając innej liczby duchów – uzgodnij to ze współgraczem. Jeśli macie ochotę na szybszą rozgrywkę, weźcie po 6 duchów (po 3 dobre i 3 złe).

ŻYCZYMY WAM STRASZNIE DOBREJ ZABAWY!



Zapraszamy. Odwiedź nas na facebooku.
www.facebook.com/grannagry

00143/3

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres:

GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Możesz też przesłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię, nazwisko, adres:



Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną wiadomości o nowościach, napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

GRANNA®

www.granna.pl



35 lat
dla was

ŚWIAT GIER
PLANSZOWYCH

ŚWIERZĄC
magazyn dla dzieci

radio
wawa
ZAWSZE POLSKA MUZYKA



POLECAMY
esensja
www.esensja.pl