



DWORZYSZCZE NA TRZĘSAWISKU

Daniel Skjold Pederson
i Asker Harding Granerud

Posiadłość na trzęsawisku od zawsze była uważana za przeklęte miejsce. Gdy tylko zapada zmrok, w starych oknach można dostrzec niepokojące stwory, a całe upiorne domostwo zdaje się kołysać na boki. Powiadają, że aby zdjąć klątwę, należy zebrać w konkretnym pokoju nekające posiadłość przerażające duchy, pełzające węże, skradające się pajaki oraz inne złowrogie stworzenia i przedmioty, które straszą w jej zakurzonych pomieszczeniach. Czy zostaniesz pierwszą osobą, która pokona klątwę i ucieknie z nawiedzonego dworzyszczu?

Zanim rozpoczniecie pierwszą grę, połączcie ściany swoich posiadłości tak, by ich kolory odpowiadały kolorom pokoiów.

ZAWARTOŚĆ

- ❖ 4 pudełka upiornej posiadłości;
- ❖ 48 figurek stworzeń i przedmiotów:
 - ♦ 4 brązowych poszukiwaczy przygód,
 - ♦ 8 białych duchów,
 - ♦ 8 białych gałek ocznych,
 - ♦ 8 czarnych pajaków,
 - ♦ 8 fioletowych węży,
 - ♦ 12 złotych skrzyń ze skarbami.
- ❖ 48 dwustronnych kart wyzwania.

CEL GRY

Być pierwszą osobą, która sprostą 5 wyzwaniom i tym samym ucieknie z posiadłości. Aby tego dokonać, musisz ostrożnymi ruchami pudełka przemieścić odpowiednie stworzenia i przedmioty do konkretnego pokoju.

JAK GRAĆ?

Niezależnie od wariantu gry jej zasady pozostają takie same.

- ♦ Każde z Was porusza ostrożnie swoim pudełkiem, aby przemieszczać stworzenia i przedmioty między pokojami swojej posiadłości. Figurki muszą pokonywać kolejne pokoje, prześlizgując się przez drzwi.
- NIE WOLNO Wam dotykać figurek!**
- ♦ Warunki z karty wyzwania zostają spełnione, gdy wszystkie wskazane na niej stworzenia i przedmioty (i nic więcej!) znajdują się we wskazanym na niej pokoju. Figurki nie mogą się znajdować częściowo w drzwiach, muszą być w całości w pokoju.



GRA NUMER 1

Przygotowanie do gry

- ❖ Potasuj karty wyzwania i umieść je na środku stołu stroną z przedmiotami i stworzeniami do góry (ta strona nie będzie używana w tej grze).
- ❖ Każde z Was bierze następujące figurki: **1 poszukiwacza przygód, 2 duchy, 2 gałki oczne, 2 pajaki, 2 węże i 3 skrzynie**.
- ❖ Każde z Was przygotowuje swoją posiadłość, umieszczając w niej w przypadkowy sposób **1 poszukiwacza przygód, 1 ducha i 3 skrzynie**. Pozostałe stworzenia i przedmioty każde z Was kładzie przed sobą na stole.



Rozgrywka

- ❖ Na początku każdej rundy każda osoba bierze posiadłość od sąsiada z prawej i miesza zawartość pudełka, a następnie oddaje je właścicielowi.
- ❖ Jedno z Was odwraca wierzchnią kartę wyzwania, odsłaniając przed wszystkimi stronę z **pokojem**.
- ❖ W tym momencie zaczynacie się ścigać. Każde z Was delikatnie porusza swoim pudełkiem w taki sposób, aby sprostać wyzwaniu przed innymi graczami, i próbuje jak najszybciej umieścić **łowcę przygód i 3 skrzynie ze skarbami** (i nic więcej!) w pokoju wskazanym na karcie.
- ❖ Osoba, która jako pierwsza sprostą wyzwaniu, musi krzyknąć: „KLĄTWO, PRECZ!”. Rozgrywka zostaje wstrzymana. Gdy gracz po prawej upewni się, że wszystkie warunki zostały spełnione, zwycięzca wyścigu otrzymuje kartę wyzwania, która liczy się jako 1 punkt.



- ❖ Jeśli jednak ta osoba popełniła błąd, musi zwrócić 1 kartę (jeśli jakąś posiada). Rozgrywka zostaje wznowiana w miejscu, w którym została przerwana, i trwa do momentu, aż ktoś sprostą wyzwaniu.
- ❖ Osoba po prawej stronie zwycięzcy rundy wybiera jedną z figurek zwycięzcy leżących obok niego na stole i umieszcza ją w jego posiadłości (utrudniając mu zwycięstwo w kolejnych rundach).
- ❖ Rozpoczyna się kolejna runda.

Koniec gry

Pierwsza osoba, która zdobędzie 5 punktów, wygrywa i może uciec z posiadłości!

GRA NUMER 2

Przygotowanie do gry

- ❖ Potasuj karty wyzwań i umieść je na środku stołu stroną z pokojem do góry (w tej grze używane będą obie strony).
- ❖ Każde z Was bierze następujące figurki:
1 poszukiwacza przygód, 2 duchy, 2 gałki oczne, 2 pająki, 2 węże i 3 skrzynie i umieszcza je w swojej posiadłości.



Rozgrywka

- ❖ Na początku każdej rundy mieszacie zawartość pudełka, które trzymacie w ręku, a następnie podajecie je graczowi po swojej lewej stronie.
- ❖ Jedna osoba odwraca wierzchnią kartę, odsłaniając przed wszystkimi stroną z **przedmiotami i stworzeniami**, a następnie (w odróżnieniu do gry numer 1) kładzie ją obok talii.
- ❖ Na stole znajdują się 2 odsłonięte karty, które wspólnie tworzą wyzwanie. Musicie jak najszybciej doprowadzić do tego, by stworzenia i przedmioty z jednej karty (i tylko one!) znalazły się w pokoju z drugiej.
- ❖ Osoba, która jako pierwsza sprostą wyzwaniu, musi krzyknąć „KLĄTWO, PRECZ!”. Gdy gracz po prawej upewni się, że wszystkie warunki zostały spełnione, zwycięzca wyścigu otrzymuje jedną z kart wyzwania, która liczy się jako 1 punkt.



- ❖ Jeśli jednak ta osoba popełniła błąd, musi zwrócić 1 kartę (jeśli jakąś posiada). Rozgrywka zostaje wznowiana w miejscu, w którym została przerwana, i trwa do momentu, aż ktoś sprostą wyzwaniu.
- ❖ Rozpoczyna się kolejna runda.

Koniec gry

Pierwsza osoba, która zdobędzie 5 punktów, wygrywa i może uciec z posiadłości!

WARIANT GRY NUMER 2

Musicie doprowadzić do tego, by we wskazanym pokoju znalazły się wszystkie figurki, których nie ma na karcie z przedmiotami i stworzeniami.



rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



© 2017 Blue Orange. Dworzyszcze na trzęsawisku (Panic Mansion) i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange.

www.blueorangegames.eu

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel