

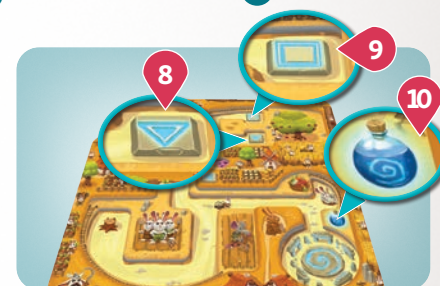
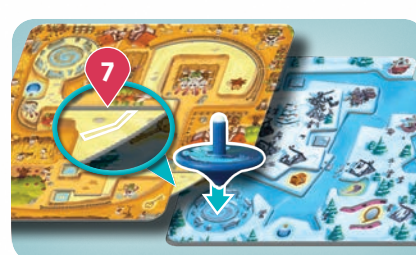
# SPINBOARD GHOST Adventure Zakrecona Przygoda

Aż po dziś dzień antyczne statuy opiekowały się tym cudownym światem. Niestety wilczy wojownicy z Północy przybyli, by zniszczyć te magiczne totemy i pojąć zamieszkujące w nich dobre duchy. Jedyny ocalały, mały duch myszki, wspina się na swój zaklęty bączek i wyrusza ocalić świat z rąk potwora i jego sług. Pomóżcie mu wykonać tę zakreconą misję.

## GRZE

Ghost Adventure to gra kooperacyjna, która przebiega na stojąco. Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, by wspólnie ukończyć misję. Każda misja wymaga pokonania bączkiem ścieżki prowadzącej przez kilka plansz. Te reprezentują 8 światów, w których znajdują się różne cele. Na początku każdej misji 1 gracze zapoznają się z celami 2 i dzielą się planszami 3 wskazanymi w opisie misji. Bączek jest rozkręcany nad kamiennym kręgiem 4 na planszy pierwszego gracza, który

przechylając pudełko, prowadzi bączka 5 w stronę celu 6. Gdy do niego dotrze, porusza bączek w stronę wyjścia 7, gdzie przekazuje go ze swojej planszy na planszę kolejnego gracza. Ta dynamiczna podróż trwa do momentu ukończenia misji. Uważajcie na czyhające pułapki! Wykorzystujcie mądrze specjalne miejsca, by ukończyć misję. Skaczcie na wyższe poziomy 8, teleportujcie się do innego świata 9 lub uzupełniajcie swoje zapasy eliksiru wznowienia 10.



## ELEMENTY GRY

1 bączek napędzany ręcznie



1 bączek napędzany wyrzutnią



6 białych wkładów z końcówkami



6 naklejek



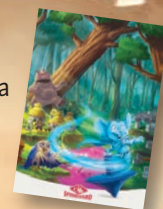
1 tor treningowy na dnie pudełka, przedstawiający mapę 8 światów



8 światów  
na 4 dwustronnych planszach



1 KOMIKS-instrukcja z 16 przygodami



1 KSIĄŻECZKA ZADAŃ z 25 misjami dla grup i 15 misjami Solo (strona 9)



4 eliksiry wznowienia ze stroną pełną i pustą





## WYBÓR TRYBU GRY

Jeśli wszyscy gracze z sukcesem ukończyli trening, jesteście gotowi do wyboru 1 z 3 trybów gry. Ich zasady znajdziecie w 2 książeczkach.

**Dostępne tryby gry** to Przygoda, Zadania lub Solo. Poniższe zasady dotyczą wszystkich trybów.

### • PRZYGODA (1-4 GRACZY)

Ten tryb przenosi graczy na strony komiksu. Oferuje **16 misji** z bardzo szybko rosnącym poziomem trudności. By w pełni czerpać przyjemność z rozgrywki, zalecamy rozegranie wszystkich misji **po kolei**.

**Uwaga:** Podczas rozgrywek Solo umieść wszystkie plansze na krawędzi stołu, by mieć do nich łatwy dostęp.

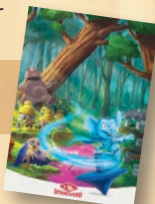
### • ZADANIA (1-4 GRACZY)

Ten tryb oferuje **25 misji** o stopniowo zwiększającym się poziomie trudności.

**Wskazówka:** Sugerujemy rozgrywanie tego trybu, jeśli tryb Przygoda jest dla Was za trudny.

### • SOLO (1 GRACZ)

Ten tryb oferuje **15 misji** dla jednego doświadczonego gracza (więcej na stronie 9 książeczki z zadaniami).



## PRZYGOTOWANIE MISJI

### 1 Na stole w zasięgu graczy umieścić:

- książeczkę do wybranego trybu gry, otwartą na stronie z misją,
- plansze wskazane do rozegrania tej misji,
- 2 bączki (każdy gracz może wybrać, którym rozegra swoją turę),
- 4 eliksiry wznowienia – 3 stroną pełną ku górze i 1 pusty.

**UWAGA:** Podczas rozgrywek Solo eliksiry należy zostawić w pudełku.



### 2 Opis misji znajduje się na zwoju.

Znajdziecie na nim takie informacje:

#### 1 Poziom trudności i numer misji.

Misje mają 4 poziomy trudności:

● Początkujący ● Normalny ● Ekspert ● Mistrz

#### 2 Światy (plansze), w których rozegracie misje.

3 Cele w każdym ze światów (musicie ich dotknąć bączkiem) oraz kolejność ich zdobywania. Zakończycie misję powodzeniem, jeśli uda się Wam dotrzeć do ostatniego celu (oznaczonego złotym kolorem).



**WAŻNE:** Przed rozpoczęciem misji ustalcie, którą planszę otrzyma każdy gracz. Grę rozpoczyna ta osoba, która najszybciej ukończyła trening. Trudniejsze misje będą wymagały od graczy operowania więcej niż 1 planszą.

## ŚWIATY

BAGNO WRÓŻKI MAB



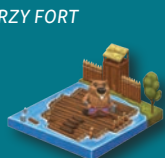
MYSIA WIOSKA



LAS GRONOSTAJÓW



BOBRZY FORT



SMOCZE LEŻE



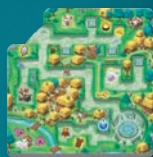
KRÓLICZE POLE



WILCZA KRA



KOSZMAR





# PRZEBIEG MISJI

W każdej misji Waszym zadaniem jest dotknięcie bączkiem wszystkich celów we wskazanych światach.

## 1 Rozkręcenie bączka

Jeden z graczy musi rozkręcić bączka nad kamiennym kręgiem w pierwszym świecie. Dopóki bączek nie wyjdzie poza krąg, gracz może 3-krotnie próbować osiągnąć satysfakcjonującą prędkość. Gdy jest zadowolony (lub maksymalnie w 3 próbie), zaczyna grać, przechylając planszę tak, by poruszać bączkiem i przesuwając go w wybrane miejsce.

**WSKAZÓWKA:** Graczem rozkręcającym bączka może być dowolna osoba, niekoniecznie ta, która trzyma planszę. Zalecamy wybrać do tego zadania najlepszego gracza.



## 2 Poruszanie bączkiem po planszy

Planszę trzymajcie 2 rękami i przechylajcie ją, by poruszyć bączkiem. Każda z plansz ma 1 lub 2 poziomy (wgłębienia). **Bączek można przesunąć na niższy poziom, ale nie można bez użycia specjalnego miejsca przejść nim na poziom wyższy.** Jeśli bączek spadnie z planszy lub gracz przeskoczy nim na poziom wyższy bez użycia specjalnego miejsca, oznacza to, że gracz **stracił kontrolę** i musi wznowić rozgrywkę. W takim wypadku jeden z eliksirów odwracamy na pustą stronę.

**WSKAZÓWKA:** Dostosowując kąt przechylenia planszy, wpływacie na szybkość poruszania się bączka i możliwość unikania przeszkód. Nie dotykajcie bączkiem krawędzi ścieżki – może to spowolnić ruch bączka.



## WZNOWIENIE RUCHU BĄCZKA

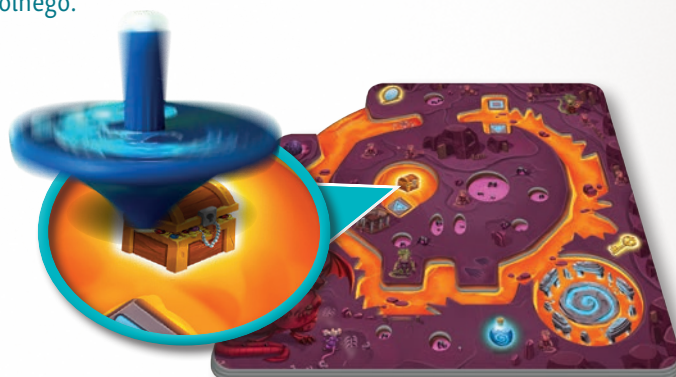
Jeśli bączek **zatrzyma się**, gracz **straci nad nim kontrolę** lub natrafi na **przeszkodę** (więcej w dalszej części instrukcji), aktywny gracz musi obrócić jeden z pełnych eliksirów na pustą stronę. Następnie ponownie można rozkręcić bączka nad kamiennym kręgiem (może to zrobić dowolny gracz).



Jeśli do którejś z wymienionych sytuacji dojdzie, gdy wszystkie eliksiry wznowienia leżą stroną pustą do góry – oznacza to, że misja **nie powiodła się** i należy ją rozegrać ponownie.

## 3 Dotknięcie celu

By **poprawnie dotknąć celu**, bączek musi chwilę **kręcić się na jego symbolu**, zanim przesunie się dalej. Cel uznaje się za dotknięty, dopóki bączek jest w ruchu, dlatego ważne jest, by po jego zdobyciu szybko przejść do punktu kontrolnego.



## PUNKTY KONTROLNE

Kamienny krąg na każdej planszy to **miejsce rozkręcania bączka, wejścia do świata** (więcej w dalszej części instrukcji) oraz **punkt kontrolny**. Po dotknięciu celu przejście bączkiem przez taki punkt pozwala na **zachowanie swoich postępów**. Gracz może przesunąć bączka na krąg w świecie, w którym się znajduje, lub na krąg z kolejnej planszy. Jeśli bączek przestanie się kręcić, zanim gracz dotrze to punktu kontrolnego, cel uznaje się za niedotknięty i przy ponownej próbie należy go znów dotknąć.





## 4 Ruch z planszy na planszę

Kiedy bączek dotknie celu, należy go skierować do **wyjścia 1** i upuścić go na **kamienny krąg 2** na kolejnej planszy. Bączek nie może w inny sposób (oprócz wykorzystania teleportacji) opuścić planszy.



**WAŻNE:** Gracz trzymający kolejną planszę powinien możliwie najbardziej ułatwić upuszczenie bączka. Najlepiej, by umieścić kamienny krąg pod wyjściem z poprzedniej planszy.

**WSKAZÓWKA:** Pamiętajcie, że po dotknięciu celu i poruszeniu bączka na kamienny krąg na kolejnej planszy **zachowujecie swój postęp**.

## 5 Koniec misji

Misja kończy się sukcesem, jeśli uda się Wam dotknąć po kolei wszystkich wskazanych celów. Jeśli stracie kontrolę nad bączkiem, a nie macie już pełnych eliksirów, misja kończy się niepowodzeniem i należy ją powtórzyć.

## ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Jeśli z sukcesem zakończycie wszystkie misje z wybranego trybu, możecie nazywać się Wielkimi Mistrzami Ośmiu Światów. Brawo! Ale pamiętajcie: zawsze możecie być jeszcze lepsi. Spróbujecie ponownie?

## AUTORZY

**Autor gry:** Wład Watine (zasady, misje, ścieżki)

**Ilustracje:** Jules Dubost (plansze, okładka, mapa świata), Yann Valeani (komiks, okładka)

**Scenariusz komiksu:** Germain Winzenschtark, Igor Polouchine

**Wydawca:** Buzzy Games, 69 rue Charlot 75003 Paryż, FRANCJA

©2020 Buzzy Games

©2021 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

SPINBOARD to zastrzeżony znak towarowy.

**Produkcja:** Origames

**Dyrektor artystyczny:** Igor Polouchine

**Polskie wydanie:** Wydawnictwo Mudoکو

**Kierownictwo projektu:**

Marek Chotostiakow

**Tłumaczenie & redakcja:** Michał Szewczyk

**Korekta:** Ewa Popielarz

**Skład wersji polskiej:** Łukasz Kempniński

Wydawnictwo Mudoکو jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.



## INNE ELEMENTY NA PLANSZY



### Przeszkody

Jeśli bączek utknie w którejś z przeszkód, musicie wznowić grę, rozkręcając go nad kamiennym kręgiem na tej planszy.

- Toksyczne, fioletowe sadzawki
- Dziury (jeśli bączek bez ingerencji gracza wykręci się z dziury, gracz może kontynuować ruch po planszy)



### Specjalne miejsce

Na planszach możecie znaleźć 3 typy miejsc specjalnych. Aktywują się, gdy bączek się na nich znajdzie.



### NAPEŁNIENIE ELIKSIRU

Pozwala obrócić jeden z eliksirów ze strony pustej na pełną.



**Uwaga:** To miejsce może być aktywowane **tylko raz** na każdej planszy.



### SKOK

Pozwala wykonać skok bączkiem o 1 lub 2 poziomy w górę na tej planszy. W tym celu należy potrząsnąć planszą i wykonać skok bączkiem w kierunku wskazanym przez strzałkę.



**By prawidłowo wykonać skok:**

- należy obrócić planszę tak, by strzałka wskazywała na gracza,
- bączek powinien szybko się obracać.



### TELEPORTACJA

Pozwala przesunąć bączek na kolejną planszę bez używania wyjścia i kamiennego kręgu.

Kiedy bączek dotknie symbolu teleportacji, gracz może energicznie potrząsnąć planszą i wykonać skok na dowolne miejsce na kolejnej planszy.



Czasami podczas gry na **poziomie mistrzowskim** będziecie musieli używać teleportacji do przeskoczenia na drugą stronę planszy. Pamiętajcie, żeby podrzucić bączek wysoko w górę, by mieć czas na obrócenie planszy.



Niektóre misje na poziomie mistrzowskim oznaczone są takim symbolem. Aby poprawnie dotknąć takiego celu, należy teleportować bączka bezpośrednio na niego.

